„Only Amiga Makes It Possible”

www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

Amiga MANIA

6. szám

2013 április



Pixelmánia:

Sylon interjú

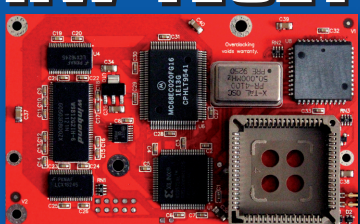
Azok a csodálatos pixelvarázslók



Exkluzív:

Az első magyar AmigaOne 500 és SAM 460ex bemutatója

HW TESZT



ACA 620

Szoftver- és hardver hírek • Játékbemutatók • Végigjátszások • Demók

AMIGA 4000 BEMUTATÓ



QUICKSHOT AVIATOR



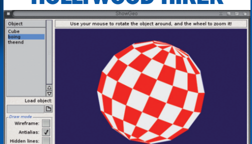
SEGA JOYPAD AMIGÁN



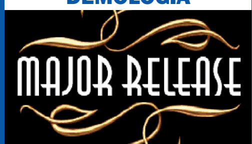
EGÉRILLESZTŐ TESZT



HOLLYWOOD HÍREK



DEMOLÓGIA



FOUNDATION LEÍRÁS 2.



FORGOTTEN FOREVER





Amiboing.de újdonságok

Impresszum

Amiga MANIA

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre *(Reynolds)*
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mania postacíme:
2310 Szigetszentmiklós,
Melinda u. 2/C.

Társszerkesztők:
Soponyai Viktor *(DH1)*
dh1@amigaspirit.hu

Hevesi József *(Hevő)*

Szerkesztőségi tagok:
Lázár Zoltán *(Lázi)*

Papp László *(Maverick)*

Sárközi Gergely *(SzörG)*

Korrektor:
Sári Gábor *(sAGA)*

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor *(DH1)*

Címlap:
AmigaOne A500 – ACube Slr.

Startup-sequence fotó:
Kaiiv és *DH1* montázs

A lap megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu

Tartalom



6. Startup-sequence : >

Üdvözlünk minden kedves Olvasót, 2013-ban az első, sorban a hatodik Amiga Mania megjelenése alkalmából! Eljött az új esztendő is, sőt, igen gyorsan elszaladtak az első hónapok, pedig ez a kiadás eredetileg december magasságában elkészülhetett volna, ám sajnálatos módon több, a lap gerincének szánt interjú illetve bemutató rajtunk kívülálló okok miatt nem valósulhatott meg. Ez gyakorlatilag a folyamatos csúszásunkat eredményezte, egészen addig, míg egy – mondhatni huszáros – vágással sikerült gátat szabni az e téren kialakult káosznak.

Igyekszünk most is nagy érdeklődésre számot tartó anyagokat közkinccsé tenni, így a szokásos gépbemutató, demológia, kontroller-ismertető és időutazás-tárgykörök mellett ismét megpróbálunk összegyűjteni aktuális híreket, fontos, de kevéssé ismert technikai információkat, tippeket-trükköket.

Nem lenne persze az Amiga Mania Az Újság, ha nem közölnénk szokás szerint ismét különlegességet. Úgy véljük, a SAM460ex-re épített AmigaOne 500 és egy új hazai webshop bemutatása mindenképp ezek közé sorolható.

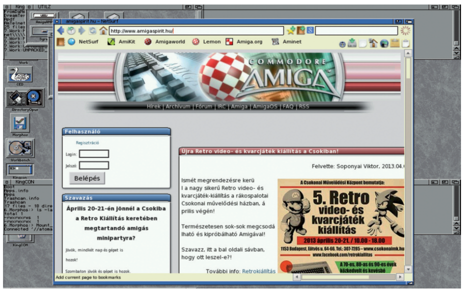
Az 5. szám ismét nem tudta befogadni több anyagunkat sem, így ezekre most kerülhet sor. Ezúttal végre kiderül, mi is az XSMPL, illetve lehetséges-e streamelt zenét hallgatni low-end gépeken. Megnézzük, hogyan lehet kiváltani elfáradt joystickeinket a nagy konzol rivális, a Sega Megadrive irányítóival, továbbá a legújabb Amiga 600-as turbókártya, az ACA620 is bemutatkozik oldalainkon.

Természetesen most is van teljes végigjátszásról anyag, ismét egy Classic program kerül terítékre.

Kár is tovább húzni az időt, jó szórakozást, megkésve is Boldog Új Évet kívánunk mindenkinek!

Reynolds

NetSurf 3.0.1a 68K



A halmozottan hátrányos helyzetű Classic felhasználók számára jó hír, hogy a NetSurf újabb verziója érhető el 68K vasakra. Sajnos akár 060-as gépen is lehetnek teljesítménygondok, de mégis pozitív, hogy ez a gépcsalád is kap modern böngészőt a mai napig. A legújabb verzió mérete 7-ről 5 MB-ra csökkent, továbbá több fix is belekerült: régebbi betűtípusok használata, SDL kiváltása natív rutinokkal a sebességet növelendő.

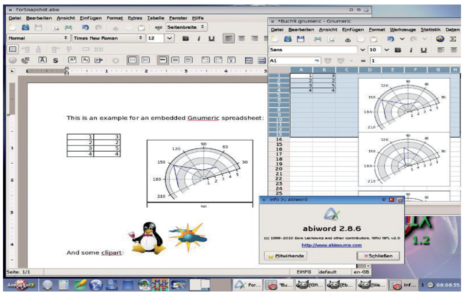
WEB LINK: http://tinyurl.com/cofxh65

Fizetős Roadshow



A szintén Olaf Barthel által fejlesztett, eddig az AmigaOS4 TCP/IP stackjeként ismert Roadshow 2013 januárjától 25 euró ellenében megjelent klasszikus 68000-es Amigákra is. Így hosszú évek után újra támogatott hálózati alrendszert kapnak a classic gépek. Az *„új TCP/IP stackről”* amigás fejlesztői körökben már akkoriban szóltak hírek, mikor bő tízen pár éve az OS4 fejlesztése elkezdődött. Végül a Hyperionnak exkluzív szerződést sikerült kötnie a Roadshowra - így semmilyen más platformra nem jelenhetett meg - eddig. Olaf már tavaly is emlegetett egy lehetséges kiadást, de csak mostanra tudták a jogi hercehurcákat helyretenni. A 68k-s Roadshownak sok előnye és viszonylagos frissessége mellett lesz egy igen jelentős hátránya is: grafikus felület nem fog járni hozzá, csak parancssorból és szöveges állományokkal vezérelhető, akárcsak az egykori AmiTCP, lévén az AOS4-ben lévő hozzávaló konfigurációs UI OS4 specifikus. Ismerve azonban az Amigás kódereket, rövid időn belül lesz hozzá szép GUI is, a kényelmesebb felhasználók számára. Demó verzió és vásárlás az APC&TCP-nél.

WEB LINK: http://tinyurl.com/bm4x7n4

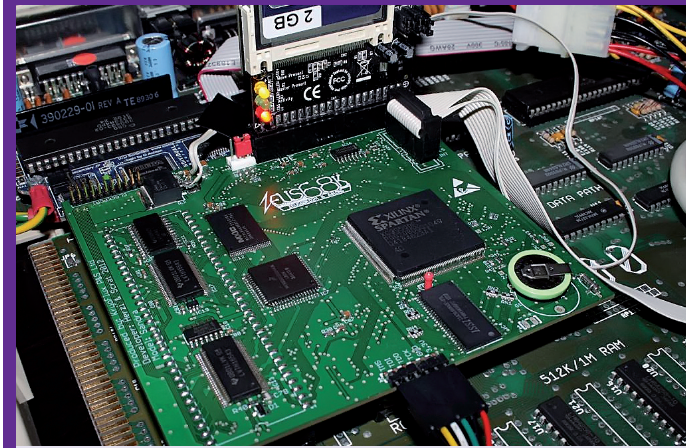


AbiWord 2.8.6r2

Az X11-környezetet futtató, emuláló, lassító AmiCygnix nagyszerű frissítését kapott a szövegszerkesztő program AbiWord képében. A 2.8.6r2 legfontosabb változásai: jobb billentyűzet kiosztás-kezelés azoknál a kódlapoknál, amelyek nem felelnek meg az ISO-8859-1 sztenderdnek (például a lengyel vagy görög billentyűzetek – ez minket nagyon érint :). Az eddig nem működő billentyűk is elérhetővé váltak. Az AbiWord most már képes importálni az SVG és XCF (Gimp) formátumú képeket is. Nem csak a Word, hanem az összes többi programcsomag is fejlesztés alatt áll, így nemsokára azokból is kapunk új verziókat. Ez abból a szempontból jó hír, hogy az AOS4 ezáltal rendelkezik egy *„komolyabb”* irodai szoftvercsomaggal is. Viszont meglátásunk szerint az X11 környezet futtatását végző algoritmusokat kellene inkább első körben a végletekig optimalizálni, mert egy SAM440-en a LightWave-et megszégyenítő képernyőrenderelési anomáliákkal tarkítva élvezhetjük csak a programcsomagot! Hogy natív verziót már ne is kívánjunk senki hátára sem. :)

WEB LINK: http://tinyurl.com/ys8xmh

A500-as főisten: Zeus68k



Nemrég jött a hír az ACA500 fedőnevű Amiga 500-as turbókártya és toronyóra lánccal fejlesztéséről. Viszont van itt egy sokkal szimpatikusabb A500 Accelerator vas is készülőben, a Zeus68k! Ez egy az A500 belsejébe telepíthető, menüvezérelt, idevezérlőt tartalmazó cpu-kártya lesz! A főbb paraméterei: 68SEC000 CPU 7 vagy 50 MHz, 8 MB RAM, BootMenu (a konfiguráció szabad állításához), 6 x Kickstart ROM váltó (6 féle ROM tárolására képes mely menüből választható), IDE vezérlő (Gayle Logic A600), óraport (Clock Port), valós idejű óra (Realtime Clock), fagyasztó gomb (Freezer Button – Action Replay ROM használatához). A500, 2000 és CDTV kompatibilis (talán A1000 is). Flashelhető a kártya vezérlőelektronikája. Feltölthetünk úgynevezett expansion romokat is, amelyekkel emulálhat a Zeus például egy AT-Bus 2008-at is.

A termék már annyira készen van (végső tesztek, finomítások, flash sw fejlesztgetése), hogy a legutóbbi kiadású WHDLoad már támogatja is. Miért is kell támogatni? Mert a WHDLoad eddig nem a sima 68000 támogatásáról volt híres. Nekünk ez kell!

WEB LINK: http://tinyurl.com/b5937yf



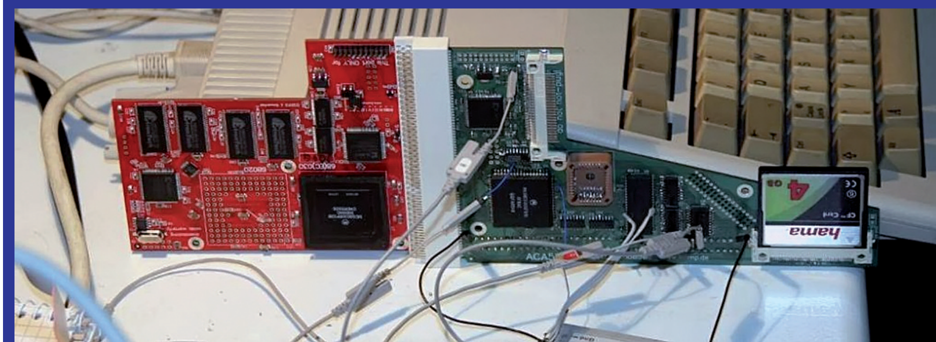
Personal Paint OS4-re

A Cloanto fejlesztő csapata nem kisebb célt talált magának, mint klasszikus 2D pixelező rajzprogramjuk modern hardverekre való megjelentetését. Persze ez a program még a hőskorban is élen járt pár érdekességgel, például volt benne (vitatható minőségű) PPC támogatás. Mindenesetre, ha a szándékuk sikerrel jár, egy újabb nagy név kerülhet az újkori vasak képernyőire. Publikus verzió egyelőre nincs belőle, de remélhetőleg erre sem kell sokáig várni.

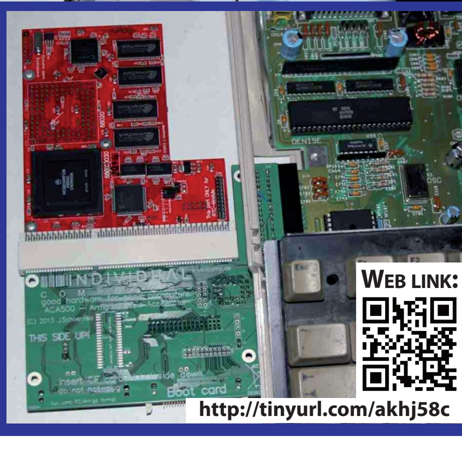
WEB LINK: http://tinyurl.com/cvfhwgk

ACA 500: toronyóra lánccal

Jens Schönfeld az Individual Computerstől végre mutatott pár képet a készülő ACA500-as turbókártyáról, karöltve pár sebességteszt fotóval. 68000-es a főnök rajta 14 MHz-en. A külső Zorro buszra csatlakozik és csak 3 cm széles. A turbina érdekessége, hogy tartalmaz 2 Mbyte fizikai RAM-ot, amelyből 1,5 Mega azonnal használható és 512K van fenntartva a MAPROM számára. Két CF-kártya illesztő, melyből az egyik a boot CF-et fogadja, míg a második a más gépekkel való CF kártyás adatcserét teszi lehetővé. A trapdoor memóriabővítés (mérettől függetlenül) továbbra is használható marad, ahogy a chip RAM kiterjesztések is. Újabb érdekesség, hogy a cucc képes majd fogadni A1200-as turbókártyákat – mint például ACA1231/ACA1232 –, kihasználva azok teljesítményét és memóriabővítését. Jelenleg két dizájn van tervben. Az egyik szerint az ACA 520 állítva kerülne az A500 mellé, míg a másik – s lássuk be talán ez a szerencsésebb megoldás – fektetve illeszkedne a gépházhoz.







WEB LINK: http://tinyurl.com/akhj58c

Syami Amiga 1200 pakkja

Petro T. Tyschtschenko (ex Amiga Technologies' CEO) által felfedezett indiai Amiga 1200 Magic Pack raktárkészlet kiárusítása és postázása során néhány hazai kolléga is kézhez kapta már a pakkját! A FaceBook oldali felhívásunkra, – miszerint aki rendelt és kapott már ilyen csomagot az feltartott kézzel rohanjon, és fotókkal illusztrálva írja meg nekünk a kibontás örömeit –, megérkezett az első *fecske: „Sziasztok! Remélem, hogy nem zavarlak titeket az Újság készítésében, de úgy éreztem, hogy meg kell osztanom veletek az Amiga Magic Pack vásárlásunk történetét! Tavalyi hír volt az Amiga.hu oldalon, miszerint Petro Tyschtschenko kiárusítja az indiai raktárban talált vadiúj A1200 gépeket. Egyik barátommal küldtünk egy emailt a címére még decemberben, hogy igencsak fáj a fogunk egy ilyen masinára. Majd hosszú ideig semmi válasz, míg végre január közepén válaszolt, hogy ha még érdekel minket, akkor utaljuk a pénzt, mert egy újabb adag gép érkezett az eu-ba (valószínűleg csak annyi gépet hozat be amennyire megrendelés érkezik). Pénz utal, várakozik, majd pár nap múlva megérkezett a gép. Petro megírta, hogy garancia nincsen, de minden gépet kibontottak és kipróbáltak mielőtt elküldik. A gép állapota hófehér és gyönyörű, a kábelek vannak kicsit megsárgulva itt-ott és a doboz bár Magic Pack de csak a Workbench 3.1 lemezek vannak meg. Ja és a képeken látható hogy dedikálta is mind a gépet, mind a dobozt! :) Annyira megtetszett a gép hogy saját részemre is rendeltem egyet! Üdv, Syami".*

WEB LINK:







http://tinyurl.com/c6yj5nd

A V.A.M.P.ír újra lecsap

A *„népszerű"*, spanyol multimédia lejátszó program – mely Hollywoodban készül –, a V.A.M.P. újra támad. Elkapja a nyakadat és kiszívja a véredet! Az új 0.92-es verzió új fejlesztéseket kapott, mint például a film hosszúságát mutató óra (óra: perc: másodperc), a végre van szabadon variálható, színezhető, textúrázható GUI (saját bőröket készíthetünk ízlésünk és ízléstelenségünk szerint). Ez az új változat elérhető MorphOS, AmigaOS3.5–3,9, AmigaOS4.x, AROS és Windows változatban is (sok vért szív ez utóbbi felhasználóknál remélhetőleg). Keressétek a programot a hivatalos honlapján! Ingyenes! ***http://www.vamp.es.***

A CED fut rajta?

Minden idők legjobb és legkedveltebb Amigás szövegszerkesztője a CygnusED új weboldalt és internet címet kapott. A CygnusED-et Olaf Barthel készítette évekkel ezelőtt és az APC&TCP forgalmazza. Bár a fejlesztés egy ideje abbamaradt, Olaf ígéri, hogy meglovagolva a következő generációs gépek térnyerését, a közeljövőben a CED újabb, javított és natív verziókat kap majd. Jelenleg a CygnusEd Pro 5 Update 2-es verziója érhető el demó változatban kipróbálásra, de meg is vásárolható a teljes 45 euróért. ***http://www.cygnused.de.***

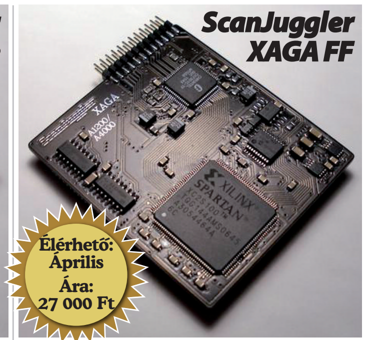
AmigaAMP 3.6

Thomas Wenzel frissítette a WinAMP *„koppintás"* mp3 lejátszó programját az AmigaAMP-ot. A cucc lejátszik MPEG Layer-2, Layer-3, OGG, M4A, FLAC, AIFF, WAV és MOD/S3M/XM/IT formátumú fájlokat. Az újítások között vannak az új *„GET ... AREXX"* parancsok, javított stream ellenőrzés, fixálva a tag-szerkesztő *„Mentés / Törlés"* gombjai. Kiiktatva az az összeomlást okozó hiba, amikor vizualizációs plugin leállítása mellett próbáltunk kilépni a programból. A lejátszó már csak AmigaOS4 natív verzióban tölthető le. Ingyenes! ***http://www.amigaamp.de.***

Új ScanJuggler XAGA kártyák

A magyar színekben induló ScanJuggler scandoubler kártyák a mai napig nagy népszerűségnek örvendenek a hazai Amigások között. Dezz a kártyák fejlesztője, rajongói nyomásra évekkel ezelőtt hozzákezdett a kártyák következő generációs változatainak tervezéséhez és elkészítéséhez. Hosszú, de munkával teljes évek alatt végre eljutott a gyártásra kész termékekhez. Két verzió készült. A ScanJuggler XAGA egy AGA-s Amigákba készült scandoubler (Lite) és flickerfixer (FF) kártya. A Flicker Fixer verzió még nem elérhető! A jelenlegi prototípusok specifikációi az alábbiak.





ScanJuggler XAGA Lite (rev.2)

- Scandoubler az A1200 és A4000(D) gépekhez
- A1200-ban elfér a HDD tartó fémkeret alatt és az egyéb A1200 add-on kártyák között
- Max. felbontás: 768×580
- Bitmélység: 24/21 bit (színmódtól függően)
- PAL/NTSC/Euro36 kompatibilis
- Kismértékben csökkenti az interlace sorvillogást
- Támogatja a Productivity/Euro72/DBLxxx képernyőmódokat
- Támogatja a border blankinget
- DDC/CI támogatás (a szoftver fejlesztés alatt áll)
- Firmware és FPGA logika frissíthető AmigaOS alól
- Analóg VGA kimenet

ScanJuggler XAGA FF

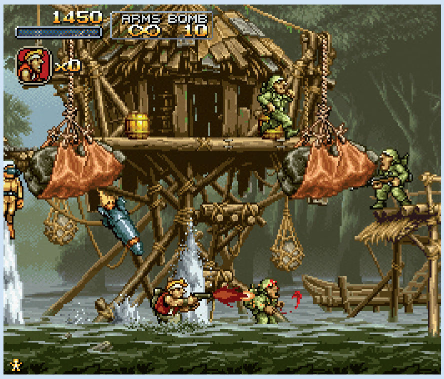
- Scandoubler és FlickerFixer az A1200 és A4000(D)-hez
- A1200-ban elfér a HDD tartó fémkeret alatt és az egyéb A1200 add-on kártyák között
- Max. felbontások, pl.: PAL: 1536×580 (SHiRes), Custom képernyőmódok: 1280×600, 1024×768
- Bitmélység: 24 bit
- PAL/NTSC/Euro36 kompatibilis
- Támogatja: Productivity/Euro72/DBLxxx módokat
- Támogatja a border blankinget
- DDC/CI támogatás (a szoftver fejlesztés alatt áll)
- Néhány speciális extra (később kerül ismertetésre)
- DVI-I kimenet (adapterrel VGA vagy HDMI lehetőség)
- Firmware és FPGA logika frissíthető AmigaOS alól

A ScanJuggler XAGA Lite-hoz egy VGA kivezetés jár alapértelmezetten. Extra kiegészítő a floppy alatt található kivezetésbe (A1200) vagy slot hátlapba (A4000) szerelhető Analóg Switcher Module (ASM). Az SJ-vel árnyékolt kábel köti össze, és közvetlenül fogadja a BVision vagy CVision kábelét. A kettő között gombnyomásra vagy automatikusan is tud váltani. A gombbal az SJ-nek egyéb utasításokat is lehet adni. Támogatja a DDC/CI-t. Az ASM ScanJuggler XAGA FF esetén csak az analóg kimenetet támogatja, digitális (DVI) kimenetre nincs mód.

WEB LINK:

http://tinyurl.com/btrjj5y

Metált bírod? – Mini Slug OS4





HunoPPC megállíthatatlanul gyártja a különböző NG jóságokat! A MiniSlug egy Metal Slug konverzió, ami a klasszikus, Green Beret jellegű arcade lövöldözés műfajának egy újabb gyöngyszeme. Igazi dinamikus akciójáték, változatos grafikával, kemény nehézségi fokozattal és olyan hangulattal, amitől az ember újra és újra nekifut a játéknak, hogy lemossa a rárohanó számlálhatatlan ellenséget. Páncélozott mobil egységek, rakétavető, lángszóró és még rengeteg finomság található a programban.

WEB LINK:

http://tinyurl.com/cvn8ck5

Dolgok amiket eddig nem tudtál az Amigáról

A Flashback: The Quest for Identity (mely néhány országban csak Flashback címmel jelent meg), egy számítógépes, ügyességi akciójáték, mely a mára már megszűnt francia Delphine Software fejlesztett, és a U.S. Gold kiadásában jelent meg. Első verziója Amigán látott napvilágot 1992-ben. Az egyik legjobb és legizgalmasabb Amigás játékcím lett. Nem sokan tudják, hogy a játékban a joysticken kívül a billentyűzeten és az egéren is vannak a játékot segítő funkciók: **F1** – Tárgyak listája, **ESC** – Átlépteti a rövidebb átvezető animációkat, **SHIFT+ENTER+SPACE+F1** – Kilépés a főmenübe, **F9** – ×2 Zoom, **F8** – ×4 Zoom (ha a zoom be van kapcsolva, akkor az egérrel lehet mozgatni a látómezőt), **F10** – Teljes kép, **CTRL+G** – Az automatikus ráközelítést be- és kikapcsolja (ez alapban ki van kapcsolva), **CTRL+C** – Be és ki kapcsolja a rövid jelenetek megtekintését. **Tudtátok?**

The Incredible Adventures of Moebius Goatlizard

Némiképp furcsa, de fordított evolúció révén *„érkezett"* ez a platformjáték ADF image formájában OCS/ECS gépekre. Eredetileg ZX Spectrum verzióban jelent meg, amit most egy SamCoupé release követett Amigára. Nem egy atomfizikust igénylő bonyolultsági faktor, szimpla *„ugrálj- és- gyűjts pontokat"* jellegű játék, ettől függetlenül kijelenthetjük, érdekes színfolt. Aki komoly kikapcsolódásra vágyik, nyugodtan keresgéljen másfelé.



http://tinyurl.com/ctoxwa4



Amiga 4000

Nagyvas a profiknak?

A low-end szegmens (Amiga 500, Amiga 600) mellett a Commodore nem felejtette el (nem is értem, hogy jutott nekik bármi is az eszükbe, ha a történelmüket és a döntéseiket nézem…) a professzionális felhasználók piacát is kiszolgálni. Nagy volt a konkurencia akkor már számítógépes piacon. Apple gépek Desktop Publishing (kiadványszerkesztés – DTP) és a multimédia terén arattak a jóval erősebb grafikus képességű személyi számítógépeikkel és munkaállomásaikkal, míg a PC-k a nyers erejükkel és olcsóságukkal vágtak egyre nagyobb szeletet a képzeletbeli számítástechnikai tortából. A szoftverek területén az Amiga mindig is jól ellátott volt, de ezek 90 százaléka nem professzionális fejlesztés volt. Az audió lehetőségek tekintetében is alulmaradtak már a 16 bites CD minőségű hangkártyák és DSP-k mellett az Amigák. Ideje volt hát tovább lépni. A Commodore pedig ígért fűt-fát, új Amigát!

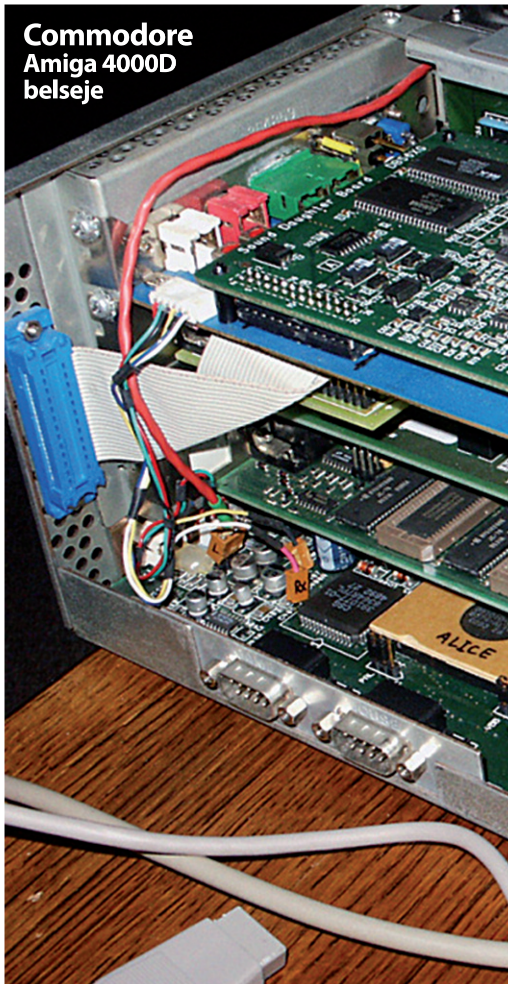










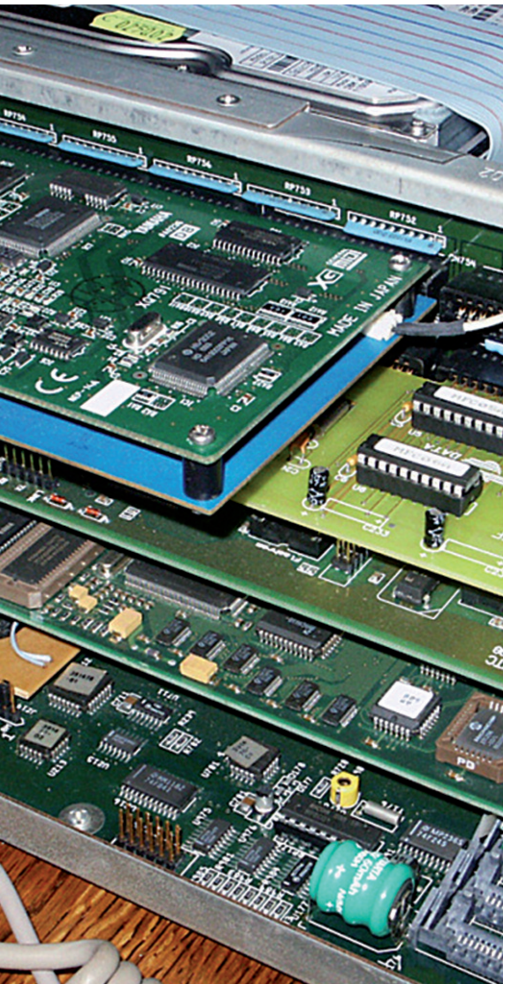


A Commodore több új gépet is megígért a felhasználóknak Amiga 3200, 3400 és 4000 néven. Rebesgettek új 32 bites grafikát, CD minőségű hangot, SCSI és IDE vezérlőket, CD-ROM-ot, DSP-t. Végül csak az Amiga 4000 került gyártásba. A gép némileg visszalépés volt a korábbi Amiga 3000-hez képest. Dave Haynie ex Commodore mérnök egy későbbi interjúban elhibázott tervezésűnek titulálta a Commodore új zászlóshajóját. A mérnökök mindig jót, szépet, tökéleteset szeretnének tervezni, építeni, de aztán jönnek a pénzügyi *„szakemberek”* és minden költséget megnyirbálnak, amivel romokba döntenek nagyszerűen megtervezett, jobb sorsra érdemes termékeket. Az Amiga 4000 is ennek lett az áldozata. A gép visszalépés abban a tekintetben, hogy DMA nélküli PIO0-ás IDE-vezérlőt kapott a jól megszokott, nagy sebességű SCSI helyett. Ami akkor rossz döntésnek bizonyult, ma már inkább könnyebbé teszti az Amiga fanok életét. A SCSI szinte teljesen eltűnt. Mindenhol a jóval rosszabb, de sokkal olcsóbb IDE-busz és leszármazottai terjedtek el. A négyezres átmenet az A2000 és 3000 között. A kétezer nagy házához hasonló, egy korábbi Commodore PC ház átalakított verzióját kapta, míg a belseje a 3000-esre hasonlít. A 3k-n bevezetett 32 bites Zorro III-as busz itt is visszaköszön szintén vertikálisan beépítve (4×Zorro III slot, 1×AGA slot, 3×inaktív 16 bites ISA slot). Javított Buster chipet kapott (9 és 11-es verziók). HD floppy drive-ot kapott és Kickstart 3.0-át. Az alaplapon 2 mega Chip RAM-nak és 16 mega Fast RAM-nak alakítottak ki helyet. A memória végre az elterjedtebb SIMM csatlakozókat kapta. Eltűnt az A3000-es Amber chipje, ami a flickerfixer funkciókat látta el és ezt sajnos az új grafikus lapkakészlet az AGA sem váltotta ki. Mint ahogy az AGA nem lett 32-, csak 24 bites. Ez is a költségcsökkentés áldozatává vált. A 200 tűs Fast CPU foglalatba került az A3640-es processzorkártya, amelyre egy 040-es 25 MHz-es CPU-t tettek foglalatban. Ez lett a Commodore legerősebb gépe, legalábbis a processzor teljesítmény alapján (érdekes, hogy korábban a C=-nál hallani sem akartak a 040 alkalmazásáról a szerintük brutálisan melegedő 040-ek miatt). Valós idejű óra és a hozzá tartozó akku is a rendszer része lett. A későbbi csúfos anyagi helyzetében a Commy egyszerűsítette a gépeket. A3630-as kártyákon érkeztek a lassabb 030-as vagy EC030-as protkók (25 Mhz). Míg a legutolsó széria már mindent az alaplapra forrasztottan kapott EC030-akkal, olcsóbb árakat generálva ezzel és szívszélütést okozva az A4000-re vágyóknak. Később torony kivitelű 040-es verzió is készült bár (5×Zorro III slot, 2×AGA slot, 4×inaktív 16 bites ISA slot, HD floppy drive) a Commy már csak 200 darabot tudott legyártani 1994-es csődje előtt. Később az Escom égisze alatt 1995-től már új előlapú toronyba szerelt 040 és 060-as, profibb verziót forgalmaztak. Ez is alacsony példányszámban készült, ritka és drága gép. Szintén AGA chipset hasított a fedélzetén, a hátfali portokban sem történt változás. A hangszekció sem változott. A billentyűzet csatlakozó a korábbi DIN5-ösről a kisebb méretű PS/2-es stílusúra cserélődött. Itt már a Kickstart 3.1 adta az alapokat. **dh1**









Commodore Amiga 4000D és T adattábla

Tulajdonság	Specifikáció
Processzor:	A4000D: MC68EC030 és 68040/25 A4000T: MC68060/50
Busz sebesség:	25 MHz
FPU	CPU-ba integrálva 040/060 esetén
RAM:	▪ 2-18 MB alaplapi (2 MB „chip" RAM és 16 MB „fast" RAM); ▪ Bővíthető tovább 128 MB-ig a CPU foglalaton és 1 GB-ig a Zorro III slotokon
ROM:	512 kB Kickstart ROM
Chipset:	Advanced Graphics Architecture (AGA)
Videó:	▪ 24-bites színpaletta (16,8 millió szín) Max. 256 szín a képernyőn (indexelt módban) ▪ 262.144 képernyőn színek (HAM-8 módban) Felbontás: ▪ 320 × 200 1280 × 400 i (NTSC) ▪ 320 × 256 1280 × 512i (PAL) ▪ 640 × 480 (VGA), 800 × 600i, 1024 × 768i Vízszintes letapogatás sebessége 15,60–31,44 kHz Függőleges frissítési ráta 50–72 Hz
Hang:	▪ 4 × 8-bit PCM csatorna (2 sztereó csatorna) ▪ 28-56 kHz maximális DMA mintavételi ráta (függ a videó mód használatától)

Tulajdonság	Specifikáció
Belső tároló:	▪ Belső 3,5" merevlemez hely ▪ 120 MB 3,5" IDE merevlemez (bővíthető)
Hordozható adattároló:	3.5" HD hajlékonylemezmeghajtó (1,76 MB kapacitású)
Bemeneti / kimeneti portok:	▪ Analóg RGB videokimenet (DB-23M) ▪ Audió kimenet (2× RCA) ▪ Billentyűzet (6 tűs mini-DIN) ▪ 2 × egér / Gamepad port (DE9) ▪ RS-232 soros port (DB-25M) ▪ Centronics típusú párhuzamos port (DB-25F) ▪ Floppy disk drive csatlakozó (DB-23F) ▪ Belső pufferelt ATA vezérlő (40-tűs)
Bővítőhelyek:	▪ 4× v. 5×* 100 tűs 32-bit Zorro III slot ▪ 1× v. 2×* AGA video slot (inline Zorro slot) ▪ 3× v. 2×* 16-bit ISA slot (szükséges egy bridgeboard az aktiváláshoz) ▪ 1 × 200-tűs CPU bővítő slot ▪ 4 vagy 5×72-pin SIMM foglalat
Operációs rendszer:	AmigaOS 3.0/3.1 (Kickstart 3.0/3.1, Workbench 3.0/3.1)
Fizikai méretek:	380 mm × 125 mm × 395 mm
Más:	▪ 2 × előlapi 3,5" meghajtó-hely ▪ 1 × előlapi 5,25" meghajtó-hely ▪ Akkumulátorral támogatott valós idejű óra ▪ 2 × belső 3,5"-os meghajtó-hely ▪ Billentyűzár (letiltja az egeret és a billentyűzetet)

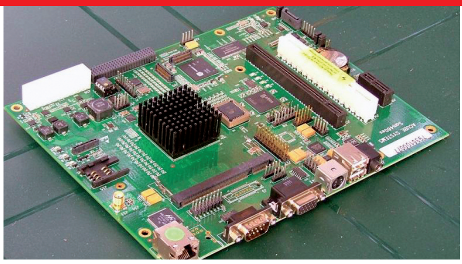
* Amiga 4000T: torony kiépítés

AmigaOne 500



NextGen Amiga a múltból

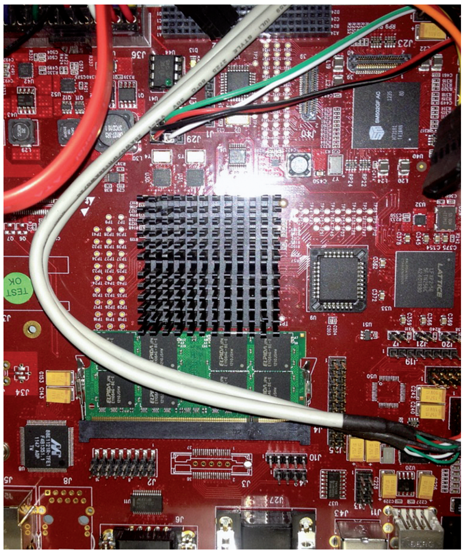
Borzasztó nehéz döntés eredménye ez a cikk, no meg az asztalon tanyázó fekete doboz. De még nehezebb dolog volna elfogultság nélkül megírnom ezt a cikket. :) Akik ismernek, nagyon jól tudják, hogy a hosszú és rögös Amiga userként eltöltött évek alatt kisebb (vagy nagyobb?) autó árát sikerült valamilyen kategóriájú Amiga vasra illetve software-re elkölteni. Mielőtt bárki lehülyézne, kérem mindenki végezzen egy gyors fejszámolást... Na ugye, hogy nem is vagyok olyannyira egyedül! :D Most is egy komoly befektetést eszközöltem, méghozzá egy rendkívül önző érdekből. Kifejteném pár mondatban. Régóta szeretnék valamit visszaadni annak a közösségnek, mely olyannyira meghatározta fiatalkori éveimet. Visszaadni abból az önzetlenségből, mely a legnagyobb és legproduktívabb scene életre hívója volt annak minden gyöngyszemével és mérföldkövével.











Én is azokon a demókon nőttem fel, érezve azt a büszkeséget, amit gondolom mindenki más is akkoriban: *„Igen, Amiga user vagyok és ez hatalmas büszkeséggel tölt el!”* Ez egészen odáig vezetett, hogy mostanra egy kisebb küldetéstudat alakult ki bennem. Tartozom ennek a közösségnek, márpedig a tartozás elől nem illik elfutni. Nagy szerencsémre jött a lehetőség, hogy ebben a remek magazinban is törlesszek némelyest, de ez persze kevés. Régóta mocorgott bennem, hogy az egyetlen igazi lehetőség programok fejlesztése lehet.

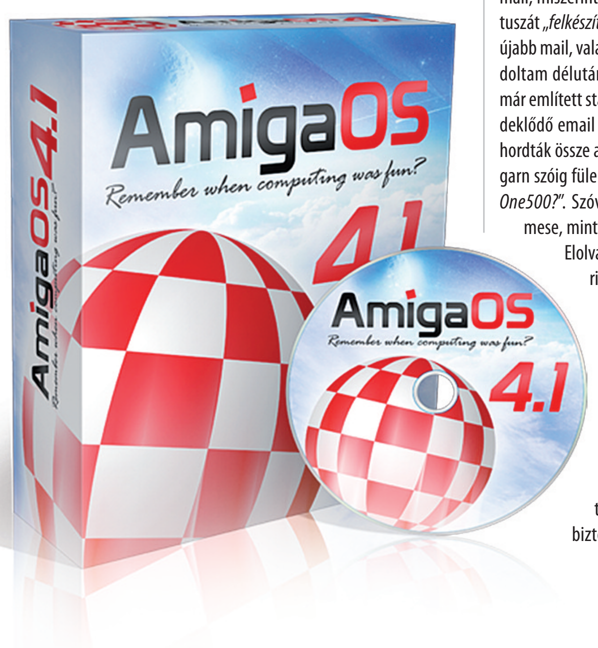
Mivel már hosszú évek óta gyúrunk egy játék-engine dolgot, mely Piranha névre lett elkeresztelve és iOS alapú Apple készülékekre készítünk a segítségével egyelőre kisebb horderejű, de egyre komplexebb játékokat, jött hát az ötlet, ezt kellene valahogy az új generációs erőművekre is elérhetővé tenni. Így újfent elkezdtem nézegetni a megfelelő Amigás oldalakat, mit mennyiért és honnan érdemes. Így esett a választás a Sam termékcsaládra. Először a 440-es Flex alaplapot néztem ki, de aztán a 460-as mellett döntöttem. Ha már 460, akkor miért is ne AmigaOne500. Így aztán több mint 1000 Euróval szegényebben, de ismét boldog Amiga tulajként folytathatom ez irányú tevékenységem. :)

Aki komoly teszteket vár most tőlem, attól előre is bocsánatot kérek. Egyrészt roppant kevés szabad idővel rendelkezem, ebből kell a már említett fejlesztésre, de mindenekelőtt apaként a családra is megtalálni a megfelelő mennyiséget. Na, erre a minimális időmennyiségre nevezett be ez az új vas és a vele kapcsolatos törekvéseim. :)

Ebből kifolyólag még csak minimális tapasztalatokkal rendelkezem vele kapcsolatban, ráadásul ezek is jobbára az SDK (Software Developer Kit) körüli dolgokkal kapcsolatosak. Ettől eltekintve érdemes lesz tovább olvasni, mert az SDK használatba vétele közben azért az AmigaOS 4.1 is munkára lett fogva. Lássuk, mit nyújthat egy, a régi hardware elemekhez képest nagyon erős és modern rendszer egy sokat látott Amigásnak.

Először néhány mondat a vásárlás mikéntjéről és a megszívlelendő tanácsokról: Miért 460, miért nem elég egy 440-es? A 460 mellett szól a PCI Express csatlakozó, a 2Gb memóriahatár, az 1,1 Ghz órajel, valamint az, hogy ezt lehet egy Amiga nevű konfigurációban kapni. Igaz ez utóbbi csak sznobizmus, de ha már ennyit kifizet valaki, legyen neve a gyereknek.

A szállítási költségek miatt a gépet a Vesaliatól rendeltem, nem pedig a gyártó webshopjából. Igaz, szerencsénk volt, mert minden mindegy alapon rákérdeztünk. A Vesalia ugyanis nem jelzi a postaköltséget alapból, érdeklődni kellett. Mint utóbb kiderült, érdemes volt, hisz nevetséges 14 € szállítási költséget számolnak fel.



Ettől függetlenül kicsit elégedetlen vagyok velük. Miután a gép árát átutaltam a számlájukra, meg kellett várni, míg az utalás teljesült. Ez három napot vett igénybe. A rá következő csütörtöki napon jött is a mail, miszerint megkapták az aprópénzt, indul a buli. A rendelés státuszát *„felkészítés szállításra”* módosították. Egy órával később jött az újabb mail, valamint az új státusz: *„feladásra vár”*. Meg is örültem, gondoltam délután megkapja a DHL, pénteken meg én. Ehhez képest a már említett státusz volt érvényben a következő csütörtökön is. Két érdeklődő email maradt megválaszolatlan. Mivel nekem sem a legyek hordták össze a pénzt, paráztam már picit, hát felhívtam őket. Az Ungarn szóig füleltek, aztán rögtön rávágták, *„Ááá, bizonyára az AmigaOne500?”*. Szóval, ennyit a német megbízhatóságról. Az is éppúgy mese, mint a tündék meg koboldok!

Elolvasták a mailt, csak válaszolni nem volt kedvük ezek szerint. Természetesen *„még a mai nap átadják a gépet a DHL-nek”* stb. Ez meg is történt, következő hét kedden cseng a mobil, család megrettenve adja tudtomra: itt a gép, de ráejtettek valamit, lyukas a karton, a gép oldala benyomódott korrektül. Szerintem a bécsiek így magyar munkást nem hallottak az életben káromkodni. Mivel a postás utcabeli, ráadásul jóravaló embernek ismertem, nem akartam elvenni a kenyerét, átvetettem a csomagot a háziakkal. Minden bizonnyal a reptéri átrakodásnál *„fociztak”* a csomaggal, addig ugyanis biztosítottként jön. Aztán onnantól a mi csodálatos Posta



nevű valamink a felelős. Szerencsére a hiba csak optikai jellegű, amit azóta ha nem is nyom nélkül de el sikerült tüntetni. Hát így, ilyen kálvária után érkezett meg az új műszer. Bár nem kevés idegszálam ment a levesbe, megérte. És félre minden süket dumával, hogy ez már nem igazi Amiga meg hasonlók. Ennyi erővel a PPC kártyával szerelt gépek sem azok. Vagy egyetlen turbókártyás gép sem. Szerintem minden gép, amin AmigaOS fut, valódi Amiga. Pont.

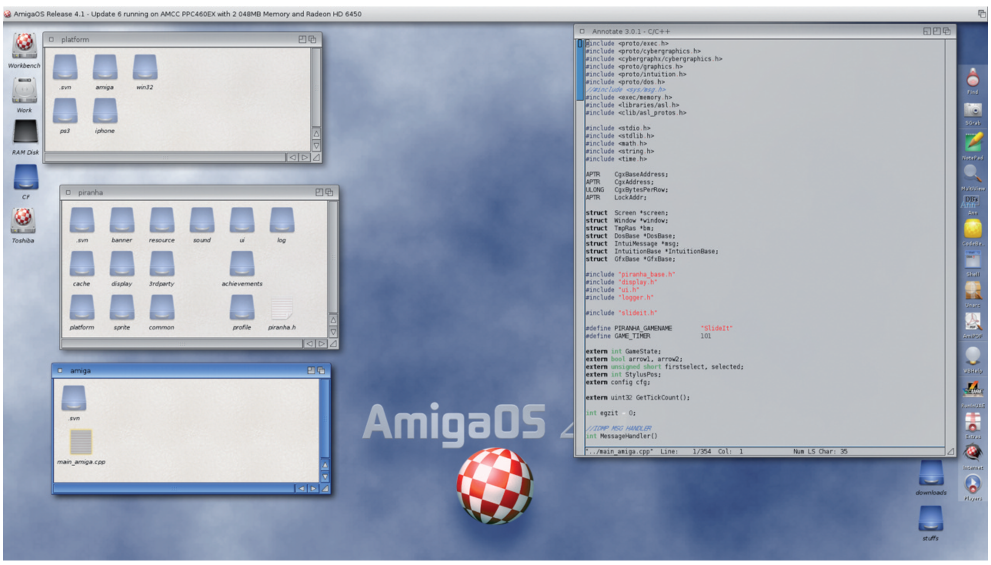
Aki előnyök/hátrányok szintű tesztet vár, annak jelzem, olyan nem lesz. Minek leírni egyértelmű dolgokat, hogy előnye: Amiga, hátránya: sokba kerül?

Most, röpke egy hónap eltelte után a következő a véleményem: ez egy nagyon pöpec kis masina, valóban megmozgatja az ember Amiga génjeit. A lúdbőröző érzés, ami leginkább régi Amiga zenék hallgatása közben fog el, mikor egy-egy mestermű kerül sorra mondjuk Jogeir maestrotól, az itt is bejátszik bizony.

Hogy van-e még hova fejlődni? Nemigen, tökéletesedni annál inkább. Hisz ha szigorúan megvizsgáljuk, van minden mi szem-szájnak ingere, csupán a fejlesztési idők végtelen hosszúsága zavarja picit össze ezt a tökéletes képet. Mert van RadeonHD driver, de mivel egyetlen emberke gyúrja, nincs még kész a 3D támogatás. Viszont 2D-ben vaddisznó a teljesítmény, csodás dolog 1920×1080-as, vagyis FullHD felbontásban, teljes színmélységben látni a driver alkotójának modernizált Amiball bemutatóját. Nincs döcögés, nincs ricegés, v-sync nyavaja, vagy win$uxx szerű random vinyókereplés miatti képernyőfagy. Csodaszép, folyamatos, Amiga user szívét megmelengető látvány.

A driver egyébként teljesen stabil, semmi gondom nem volt vele ez idáig, a 3D dolog pedig, ha lehet hinni (és úgy érzem, egyre inkább lehet) a felelősöknek, a Mesa újjászületésével válik majd bevezethetővé. Egy biztos, látva a srác eltökéltségét és hozzáértését, nekem nincs semmi fé-



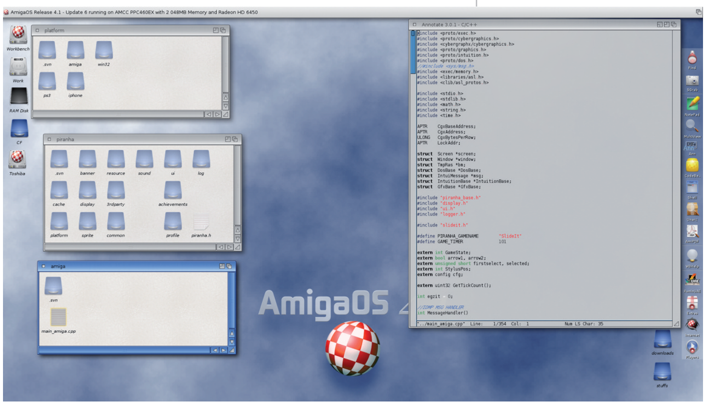


lelmem ezzel kapcsolatban. Ráadásul az A-EON elemi érdeke is, hogy elkészüljön valami hasonló, szóval jó lesz ez, na! :) Levelet váltottam egyébként a fejlesztővel, tekintettel arra, hogy én is fejlesztésben vagyok érdekelt. Kérdeztem a grafikai lehetőségekről, illetve arról, melyik felel meg számunkra leginkább. Néhány óra elteltével egy nagyon korrekt és részletes információkban gazdag levélben válaszolt. Welcome to the world of Amiga!

A videó lejátszási fronton sajnos nulla tapasztalatot szereztem, viszont zenehallgatás érdekében feldobtam egy AmigaAmp-ot. Ez teljesen egyezik a régi 3.x verziójú rendszerek alatt is futó lejátszóval és éppolyan megbízhatóan teszi a dolgát. Amit a legtöbbet használtam a 4.1-es rendszerből, az a Prefs könyvtár tartalma. Zömében a már jól megszokott ikonok és beállítási lehetőségek várnak itt a felhasználóra. Ami komoly fejlődés, az természetesen az USB, vagy a GUI beállításoknál található grafikus csecsebecsék sora. Ez utóbbi használata a HD kártya illetve driver hiányában egyenesen használhatatlanná tette az OS-t az alaplapi Silicon Motion VGA vezérlővel. Ellenben a Radeon megléte esetén minden effekt engedélyezése után is repül minden ezerrel, a már említett FullHD felbontásban (is). Külön kiemelném a screen drag meglétét, vagyis éppúgy leráncigálhatjuk a rendszerbarát képernyőket, ahogy azt a classic vonal esetén már megszokhattuk, csakhogy ezt itt ki is kapcsolhatjuk, ha esetleg elég balgák vagyunk ehhez. :)

File kezelés vonalon én világ életben Filemaster használó voltam, szinte csak és kizárólag LHA becsomagoláshoz szoktam a DirOpust elindítani. Nos, jó hír a velem egyet nem értőknek, hogy itt DirOpus van egyelőre, melyet sokat nem piszkáltam, de amit bütyköltem vele, az alapján ugyan az, mint a régi verzió. Ez Amiga esetben egyáltalán nem hátrány, sőt külön pozitívumként könyveltem el, hogy nem csicsázták szanaszét a már jól ismert és jól átlátható felületet. A gépre dugaszolt különféle USB holmik mindegyike tökéletesen és rendeltetésnek megfelelően működött, igaz mindösszesen egy USB-SATA vezérlőre csatlakoztatott 2,5 colos merevlemez, egy nagykapacitású pendrive illetve egy Concorde kártyaolvasó jelenti a teljes teszt-hardware listát. Sok helyen lehet hangproblémás alaplapokról olvasni. Ezt a gyártó elméletileg már javította, a régen vásárolt gépek javításához pedig információt nyújtott a felhasználóknak. Valahol panaszolta ugyan valaki egy fórumban, hogy neki az átalakítás után is bugzik a hang, de egy fecske ugye nem csinál tavaszt. Mivel másutt nem találtam ilyen panaszt, úgy gondolom, a problémát valóban megoldották, mindenesetre nálam minden okénak tűnik.





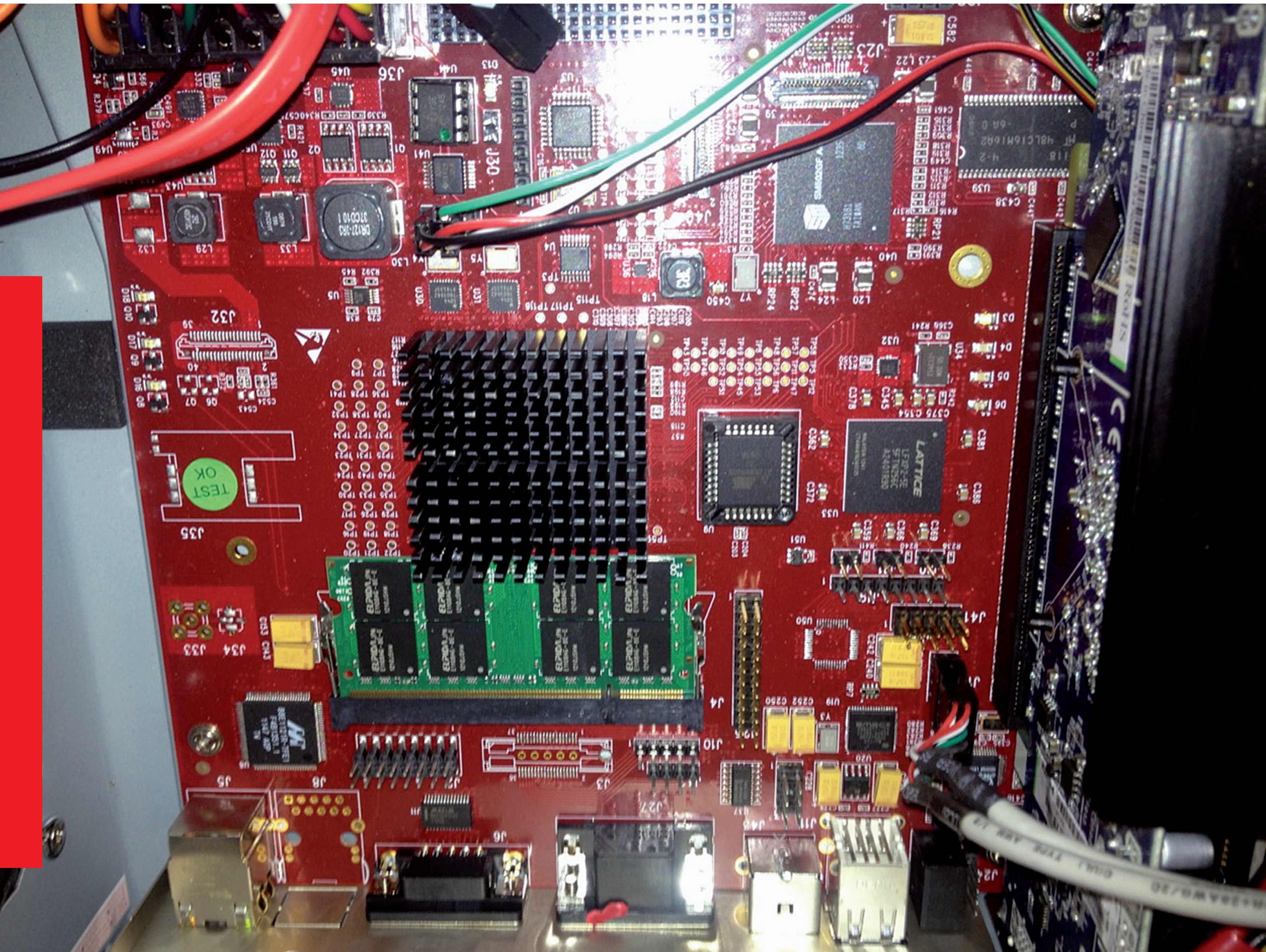
A fejlesztő-környezet meglepően jól össze van rakva, szinte minden elvárható programnyelv/feature támogatva van. Még a Python alapú resource feldolgozó rendszerünket is komolyabb nehézségek nélkül sikerült portolni. Ez dicséretes, egy jó SDK nélkül ugyanis halálra van ítélve minden platform.

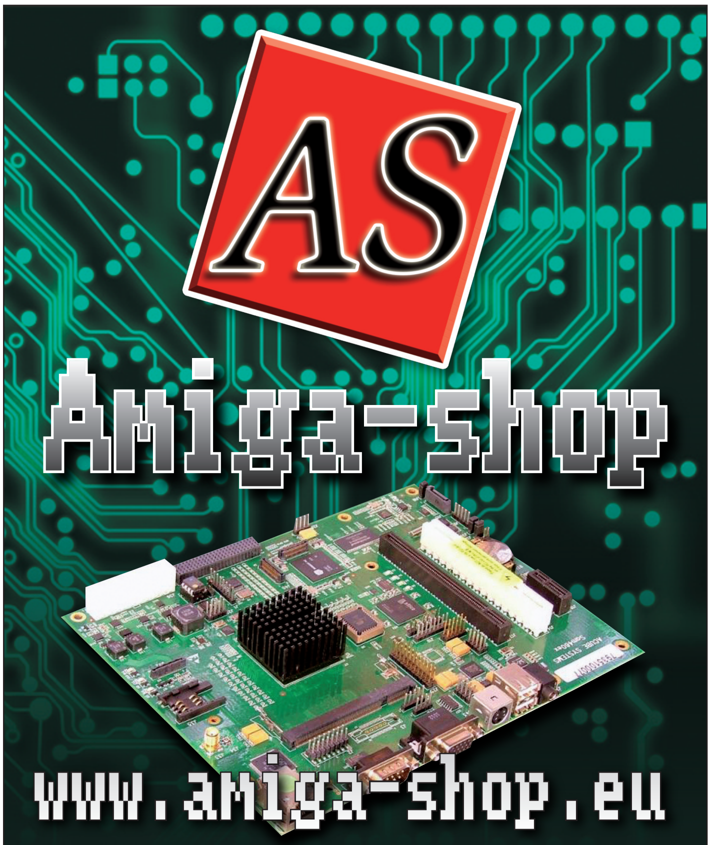
Ennyit tudtam így első nekifutásra összeírni, a következő számban számíthattok néhány konkrétabb elemezgetésre. Addig is minden megszállott kezdjen spórolni, mert nagyon úgy tűnik, hogy HW vonalon az AmigaOS tönkreveri a konkurens klónokat. Hisz míg ott régi, meglehetősen korlátozott bővíthetőségű használt gépek állnak már csak rendelkezésre, itt, még ha a magyar fizetésekhez mérten magas árakon is, de sorban jönnek a támogatott vasak, méghozzá a legelterjedtebb modern VGA kártyák direkt támogatásával, melyeket a legközönségesebb webshopból, vagy akár a sarki számtech boltból is megvehetünk, ha az integrált chip teljesítményével nem lennénk megelégedve. Ez pedig óriási előny, amit csak az tud igazán értékelni, aki próbált régi PowerMac-be videó kártyát találni. Oda ugyanis nem jó a PC-s verzió, a Mac kompatibilis pedig arany árban van, hiába elavult AGP szabvány.

Persze mindenki maga dönt. Amint látjátok, én döntöttem és mivel próbáltam én a klón vonalat is, tudom, hogy jól választottam.

Köszönöm a figyelmet, találkozunk a következő Amiga Mániában.

AmigaRulez! **Maverick AmigaOne 500 tulajdonos :)**





AM.: ***Miért indítottál ma Magyarországon Amiga operációs rendszert futtatni képes gépeket és kiegészítőket forgalmazó vállalkozást?***

AS.: Az Amiga-Shop ötlete már régen megfogant bennem. Kezdetben magyar hardverfejlesztő srácokat próbáltam felkarolni a Retrocomputerssel (egy korábban indított internetes áruházam), de sajnos ezek a projektek mind elhaltak, mielőtt elkészültek volna. Én meg a nagy meghirdetés után kellemetlen helyzetben maradtam. Így rájöttem, hogy bármennyire is drágább a külföldi termék, mégiscsak az egyetlen járható út ez lesz.

AM.: ***Mely külföldi gyártókkal sikerült megegyezned?***

AS.: 2010-ben egyeztettem több külföldi gyártóval is. Az Elbox (PCI buszok, toronyrendszerek stb.) és az ACube Systems Slr (Samantha alaplapok) készségesek voltak, sajnos viszont az Individual Computers Jens Schönfeld Gmbh-val (ACA termékek, Indivision stb.) nem sikerült szót értenem (elég különc cég, ember).

AM.: ***Mennyire egyszerű, avagy nehéz ilyen viszonteladói megállapodást, szerződést kötni ezekkel az Amigás hardvergyártó cégekkel?***

AS.: A két sikeres megbeszélés ellenére több nehézséggel is szembe kellett néznem:
– Ahhoz, hogy viszonteladó lehessek, jelentős összegben kell bevásárolni a fent említett cégeknél. Ez egy ilyen kicsi és szegény országban túl veszélyes mutatvány.
– Ha külföldről akarok behozni termékeket sokféle kacifántos törvénynek kell megfelelni és nagyobb közterhet kell felvállalni.
– Ezen felül a Forint árfolyam az elmúlt években elég csúnyán szánkázott le és fel (*leginkább lefelé – szerk.*). Tehát a körülmények se voltak megfelelőek. Ez évre dolgoztam fel úgy a vállalkozást, hogy bele merjek vágni ebbe az üzletágba. A fentiekből kitűnik, hogy nem megélhetési okokból készítettem a web-áruházat.

AM.: ***Milyen tudásra, ismeretekre van szükség egy jó web-áruház felkészítéséhez?***

AS.: Az Amiga Shop előtt már üzembe helyeztem két másik web-shopot, és eközben sokat tanultam, mind programozásról, mind az ügyvitelről. Ezek elengedhetetlen feltételek!
Az Amiga-Shop.eu web-áruház nem csak össze lett rakva valahogy, hanem egy olyan programot írtam az adatbázis mögé, ami kezeli a raktárkészletet is. Az Amigás árlista nagy léptékekben figyelembe veszi az Euro/Forint kurzust. Nagyobb mértékű és tartós árfolyamváltozásnál a termékek árai is automatikusan változnak. Az összes többi termék pedig óránként frissül. Egyébként az oldal elindítása óta a mai napig 3 Ft-ot esett az Euró. Ez egy 600 Eurós alaplapra kivetítve 1800 Ft árengedményt jelent. Talán nem mindegy a vásárlónak sem!

AM.: ***Tervezed a klasszikus Amiga vonalhoz tartozó hardverek, szoftverek árusítását is?***

AS.: Bár jelenleg úgy látom, hogy van kereslet Classic Amiga alkatrészekre, mégsem forgalmazok ilyeneket (jelenleg). Egyrészt, mert, ahogy említettem is a Schönfeld Gmbh-val nem sikerült megegyezni, másrészt az Elbox termékeihez, például a Mediator PCI buszrendszerhez szét kell szedni a gépet, és a felhasználók többsége eredeti állapotában szeretné megtartani kedvenc Amigáját. Így a modern vonal mellett döntöttem. (Egyéb okokból is, de ennek a témának a Retrocomputers.hu oldalon egy külön cikket szántam.)

AM.: ***Milyenek az Amiga Shop árai a külföldi és a hazai Amigás árakhoz képest? Jól járhatunk, ha nálatok vásárolunk?***

AS.: Mindenképp jól jár a hazai vásárló! Mivel én is tudom, hogy mennyi pénzből kell megélni Magyarországon sokat töprengtem azon is, hogy hogyan lehetne a gépek árát a magyar pénztárcákhoz legjobban igazítani. A Samantha alapú gépeknél az alkatrészek többsége helyettesíthető Magyarországon is kapható, kommersz PC-s alkatrészekkel, amik idehaza olcsóbbak. Mindezek az Amiga-Shop.eu-n is napra kész készletlistával és versenyképes árakon megvásárolhatók.

A legújabb, magyar fejlesztésű USB-egérillesztő bemutatója

Találkozás az újabb egeremmel

„Ha Amigás vagy és az is akarsz maradni, akkor állandóan lépést kell tartanod a félévente változó számítástechnikai irányzatokkal." – írtam legutóbbi egérillesztő tesztünkben az Amiga Mania 05 hasábjain. Ez a túlélési stratégia ahogy múlik az idő egyre inkább fontossá válik. Nem lehetsz sohasem teljesen nyugodt, hogy minden létező kiegészítő megvan a retró gépedhez, biztosítva annak hosszú életét. Ezért örülünk annak, ha kor aktuális követelményeinek megfelelő és kapható hardverekhez készít valaki csatlakozási lehetőséget.



Egérre pedig szüksége van minden idők egyik legjobb grafikus operációs rendszerét birtokló számítógépnek! Az alapvető beviteli eszközunk az egerentyű, a mouse. Természetesen mi egér nélkül is elvagyunk AmigaOS alatt, de az vészmegoldás csak. Számtalan egér létezik Amigához, de gyik sem veszi fel a versenyt a mai, modern rágcsálókkal, és persze az évek során ezek elhasználódtak már.
A jelenleg legjobb, általános felhasználású egerek USB csatlakozással rendelkeznek. Minden platformon átvette a vezető szerepet az USB. Sajnos Amigához pár kisszériás USB illesztő készült csak. Ezekhez direkt módon lehetne használni natív USB-s egereket, viszont ezen kártyák ára egy Fast RAM-os Amiga 1200 árával vetekszik. Ennél már csak a ritkaságuk nagyobb probléma. Kedvenc masinánkon alkalmazott 9 pólusú D-SUB csatlakozó már sehol nincs használatban. Mit tesz az egyszeri, *„csóró"* Amigás? Épít egy a D-SUB-ra alapozott modern egérillesztőt. Igen, ez meg is történt, mint ahogy az előző lapszámban megírtuk, és készült egy magyar tervezésű és kivitelezésű D-SUB és PS2-es kapuk között kapcsolatot létesítő eszköz. Ez hiánypótló cucc! Viszont voltak gyermekbetegségei. Nem volt teljesen jó A600 és 2000 gépekhez fizikailag. A görgőkezelés nem működött. Viszont minden más nexusból kiváló termék lett.
A tapasztalatokat és a felhasználói visszajelzéseket figyelembe véve a PS2-es terméket készítője újragondolta és áttervezte. Így megszületett a D-SUB és direkt USB kapuk közötti átjárást biztosító Amigás egérillesztő! Az előző verzió alig volt nagyobb egy közepes méretű pendrájvnál. Az új talán fele akkora sincs. Egyik oldalán, az Amigán szabvány 9 tüskés D-SUB fogadására alkalmas csatlakozó van, míg a másikon USB kapu. Ide elvileg minden USB-s egér csatlakoztatható. Sőt, kiválóan kezel többféle vezeték nélküli USB-s egérkombót is.
A fejlesztés már direkt figyelembe vette az Amiga 600 szükre szabott D-SUB csatlakozóit. Így, mindenféle gond nélkül pattintottam a teszt hatszázasba az illesztőt! Végre úgy trónolt a hleyén ahogy az kell! Mivel az eszköz kisebb mint az előző verzió, jobban is bírja a kabeles egerekkel való küzdelmet, értsd a kábel mozgása nem okoz problémát neki. Stabila ül a helyén! A kisebb méret miatt nem is lóg ki úgy a gépből, ezzel nőtt a stabilitása illetve nincs útban egerészés közben sem. Amiga 1200-asba telepítve pedig még jobb az ergonómiája, hiszen a hátul lévő csatlakozok egérhasználat közben nem tudnak zavarni, és a kisebb méret itt is kiváló stabilitást hozott. Az mondanom sem kell, hogy az A2000 mélyen ülő D-SUB-jába is kiválóan csatlakoztatható a gép szétszerelése neélkül!



A gép bekapcsolásától kezdve üzemel az illesztő. A csatlakoztatott USB egér két gombos Amigásként kiválóan funkcionál. Elvileg szoftveres támogatással mód van a scroll görgő működtetésére is, de ezt most sem sikerült elérnünk. Az egérillesztő limitált mennyiségben megvásárolható a ***www.vatera.hu***-ról. Rohanj és vedd meg, ha eddig még nem tetted! **dh1**

Következő lapszámunkban az egérillesztő megépítéséhez szükséges dokumentációt is közöljük!

A Hollywood meghódítja a világot

Infinity hírek és bővítmény dömping

Ahogy azt a mérhetetlen számú levélíró is jelezte, az előző számban hiába kerestétek a Hollywood Programozók Önfejlesztő Csoportjának *(röviden: HollyPÖ... akarom mondani angolosan HPSTT)* írását. Természetesen ez nem azért fordult elő, mert: **a.)** joypaddal a kézben nem lehet gépelni, **b.)** lusták voltunk, **c.)** nem tudtuk megfejteni a „HATÁRIDŐ" kódsorozat jelentését, **d.)** nem lett volna mit írni. Éppen ellenkezőleg! A 4. szám megjelenését követően egy döbbenetes Hollywood vonatkozású hír látott napvilágot (bár ez inkább csak olyan nyelvi fordulat féle, mivel a tárhelyek, amelyekre a hír felkerült azok a naptól, széltől, kellemes tavaszi záportól elzárt helyeken üzemelnek, így a hír maga kizárólag az optikai kábelekbe fecskendezett fotonokkal léphetett kapcsolatba).

A hír mely oly forró, mint a Hold túlsó oldalán felejtett sajtos szendvics, nem más, minthogy 2012. július 31-től a Hollywood és a Designer NEM vásárolható meg! Adott tehát egy közel tíz éve fejlesztett, számos platformon működő alkalmazásfejlesztő programcsomag. Minden felhasználója naponta hálát rebeg érte, tekintetét egy kis német városka felé fordítva. A felhasználók száma folyamatosan gyarapodik, kissé borsos, bár értékét messze alul reprezentáló ára ellenére. És akkor egyszer csak nem lehet megvásárolni! De nem is ez a legmeglepőbb! A fejlesztés tovább folytatódik. Lássuk az 5.0 Infinity után milyen további lehetőségekkel bővült egy Hollywood felhasználó repertoárja az említett bejelentést követően:

HOLLYWOOD 5.2

- Tíz éves ünnepi kiadás.
- A video alrendszer platformfüggetlenné vált, vagyis Amigától, Androidig mindenhol elérhető.
- Több képernyő használat Amigán.
- Saját hibakezelő rutinok használata.
- Különböző hibajavítások és fejlesztések.

XML PARSER PLUGIN

Az expat.library lehetőségeit biztosítja Hollywood scriptek részére. Segítségével egy xml fájl feldolgozása rém egyszerűvé válik.

;A plugin alapján egy új XMLParser objektum létrehozásakor meghatározzuk az egyes események, vagyis bizonyos xml elemek feltűnésekor végrehajtandó funkciót. A paraméterek az xml elem típusától függően érhetőek el.

p = XMLParser.New({StartElement = function(p,v,a) xls_str:start(p,v,a) EndFunction, EndElement = function(p,v) xls_str:fine(p,v) EndFunction , CharacterData = Function(p,v) xls_str:value(p,v) EndFunction })

;A string vagy ahogy itt látható akár egy fájl feldolgozása, a callback tábla meghatározása után mindössze ennyi:
p:Parse(FileToString("t:xl/worksheets/sheet1"))

;Végül felszabadítjuk a lefoglalt memóriát:
p:Close()

SQL PLUGIN

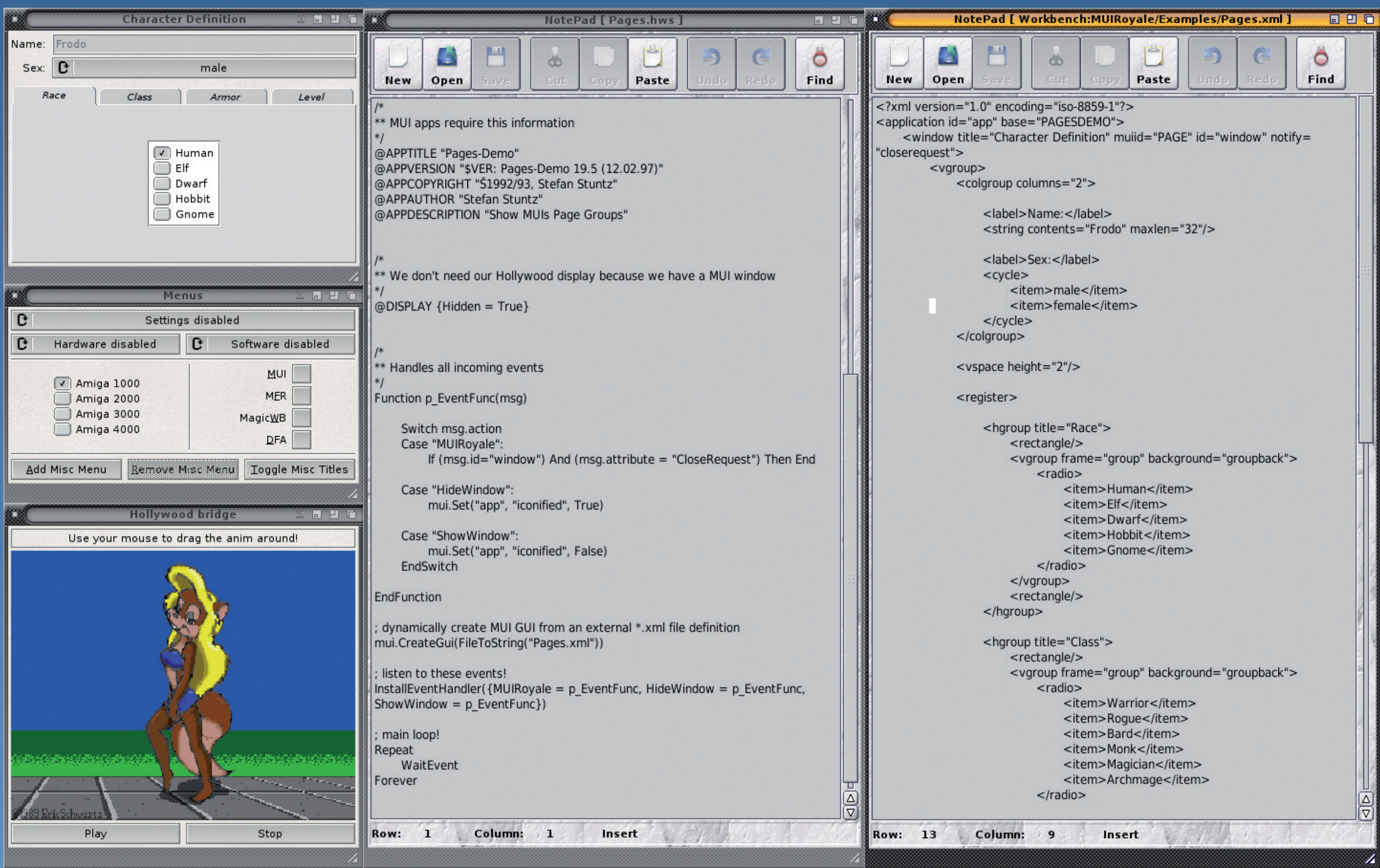
Egészen új területekre merészkedhetünk az SQLite adatbázis-kezelő rendszer használatával. A nagy mennyiségű adatok kezeléséhez az SQL nyelvnél hatékonyabbat aligha találunk. Az SQLite egy kisméretű és gyors relációs adatbázis-kezelő motor, amivel nemcsak fájl alapú, de memóriában kezelt adatbázisokat is használhatunk.
A következő egyszerű példából jól látható, milyen módon illeszthető Hollywood programunkba az SQL adatbázis-kezelés:

```
*********************************************
@require "sqlite3"
local db = sqlite3.open("ram:data.sqlite")
db:exec([[
CREATE TABLE test (id INTEGER PRIMARY KEY, content);
        INSERT INTO test VALUES (NULL, 'Hello World');
        INSERT INTO test VALUES (NULL, 'Hello Lua');
        INSERT INTO test VALUES (NULL, 'Hello Sqlite3');
]])
for row in db:nrows("SELECT * FROM test")
debugprint(row.id, row.content)
next
*********************************************
```

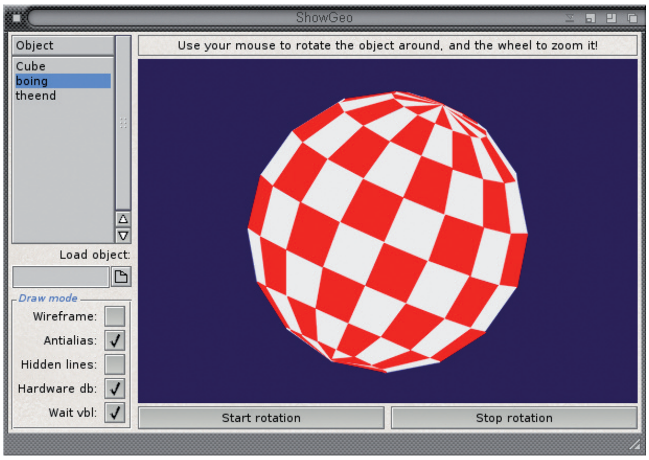
MUI ROYALE PLUGIN



Mióta is vártalak már téged, Ó felhasználói felületek Csimborasszója, te apró kis gadgetek húrjain játszó Örömóda! A Hollywood dokumentáció *„Jövő"* címszava alatt a kezdetek óta ott lapult néhány szó egy gui toolkit ígéretével. A többplatformos megoldások legkisebb közös alapjaként valamiféle gadtools támogatást vártam. Aztán jött a meglepetés! A MUI Royale plugin segítségével végre natív grafikus felhasználói felületet készíthetünk programjainknak. A közös minimum pedig nem kevesebb, mint a MUI 3.8, ami ugye az összes Amiga rendszeren elérhető (MOS, OS4, AROS). Sajnos az LSZH (lázi számára használhatatlan) operá-



ciós rendszereken, mint a Windows, OSX, Linux továbbra is mellőzni kell a natív felhasználói felületet, de ez most már kit érdekel? Ez volt az a hiányzó láncszem, ami miatt a Hollywoodot sokan eleve komolytalannak tekintették.
Rendben, most már nyithatunk programunkból MUI ablakot, felszerelve a MUI classok által biztosított kerékkel, de mi a helyzet a Hollywood grafikus rendszerével? Emlékszem még, hogy az Amoshoz készült gui extension nagy hátránya volt, hogy a natív ablakban csak egy különálló utasításkészlet tudott operálni. A MUI Royale ezen a téren sem okoz csalódást, hiszen tartalmaz egy új MUI classt, ami egy teljes Hollywood képernyőt jelenít meg a MUI ablakon belül, legyen az normál, dupla bufferes [BeginDoubleBuffer()], vagy réteges [EnableLayers()].



Egy egyszerű példa MUI ablak létrehozására, ami tartalmaz egy hagyományos Hollywood képernyőt is.

```
mui.CreateGUI([[
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
<application icon="showgeo.info" id="showgeo" base="ShowGeo" menustrip="strip">
<window title="ShowGeo" muiid="MAIN" notify="closerequest">
  <hgroup>
    <vgroup>
      <listview shorthelp="Loaded object files" notify="active" id="object">
        <column title="Object">
        </column>
      </listview>
      <Label>Load object:</Label>
        <popfile id="file" shorthelp="Add a .geo object file to the list" notify="contents" title="Select .geo file to load"/>
        <colgroup frame="group" frametitle="Draw mode" columns="2">
          <Label>Wireframe:</Label><checkmark notify="selected" id="wireframe"/>
         <Label>Antialias:</Label><checkmark notify="selected" id="antialias" selected="true"/>
          <Label>Hidden lines:</Label><checkmark notify="selected" id="hidden"/>
         <Label>Hardware db:</Label><checkmark shorthelp="Hardware accelerated double buffered display." disabled="true" notify="selected" id="hwdb"/>
          <Label>Wait vbl:</Label><checkmark id="wvbl" selected="true"/>
        </colgroup>
    </vgroup>
    <vgroup>
      <text preparse="\33c" frame="text">Use your mouse to rotate the object around, and the wheel to zoom it!</text>
      <hollywood shorthelp="Display area. The object can be zoomed, rotated by the mouse." display="1" minwidth="320" minheight="200"
       maxwidth="640" maxheight="400"/>
      <hgroup>
        <button id="play" notify="pressed">Start rotation</button>
        <button id="stop" notify="pressed">Stop rotation</button>
      </hgroup>
    </vgroup>
  </hgroup>
  </window>
</application>
]])
```

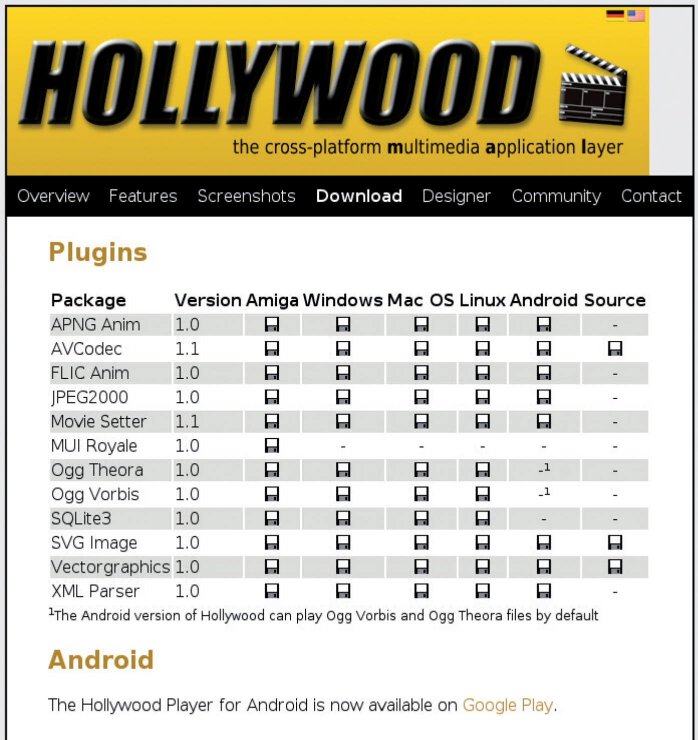
A GUI kezelését programunkban egy új eventhandler teszi lehetővé. Egy MUIRoyale „msg" esemény a következő elemeket hordozza:
- msg.Action
- msg.Class
- msg.Id
- msg.Attribute

A MUI class-okat a mui.Set() illetve a mui.DoMethod() utasításokkal kezelhetjük. Természetesen menüket is létrehozhatunk, valamint néhány külső class-t is elérhetünk a beépítetteken kívül, mint a TheBar.mcc és a TextEditor.mcc. A többi pluginhez hasonlóan a MUI Royale is ingyen hozzáférhető minden Hollywood felhasználó számára, aminek már csak a terjedelmes és kimerítő dokumentációja is komoly ráfordításról árulkodik.

ANIMATED PNG PLUGIN

Az eddig elérhető IFF ANIM formátumok hiányosságait pótolja a Mozilla háza táján létrehozott png alapú animációs fájlformátum. A plugin használatával nemcsak betölthetünk, de menthetünk is átlátszósággal rendelkező képkockákat animációként. Mondanunk sem kell, hogy 24 bites képkockákról van szó.

Bővebb információ: https://wiki.mozilla.org/APNG_Specification



HOLLYWOOD

the cross-platform **m**ultimedia **a**pplication **l**ayer

Overview Features Screenshots **Download** Designer Community Contact

Plugins

Package	Version	Amiga	Windows	Mac OS	Linux	Android	Source
APNG Anim	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
AVCodec	1.1	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
FLIC Anim	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
JPEG2000	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
Movie Setter	1.1	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
MUI Royale	1.0	🖫	-	-	-	-	-
Ogg Theora	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	-[1]	-
Ogg Vorbis	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	-[1]	-
SQLite3	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	-	-
SVG Image	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
Vectorgraphics	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
XML Parser	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-

[1]The Android version of Hollywood can play Ogg Vorbis and Ogg Theora files by default

Android

The Hollywood Player for Android is now available on Google Play.

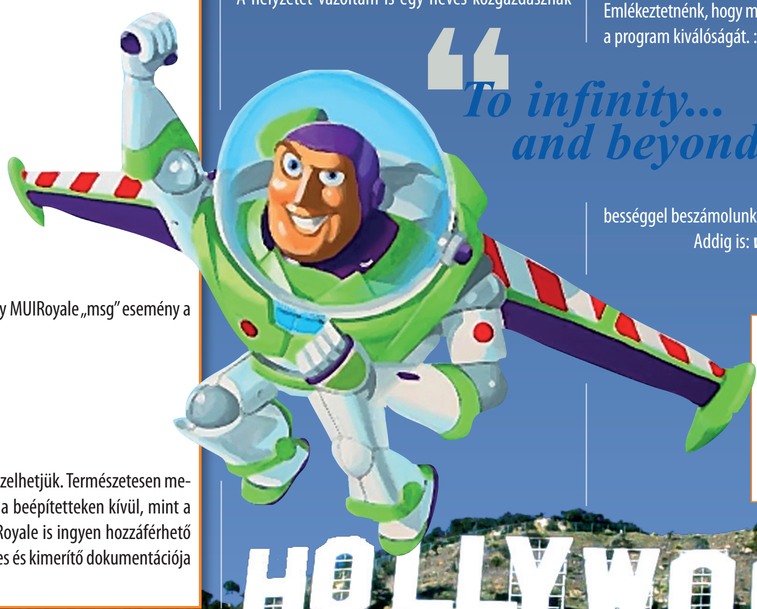
JPEG2000 PLUGIN

A legfrissebb plugin is új formátumot szelídít meg. A gyakran .jp2 kiterjesztéssel ellátott formátum legfontosabb erényei a hagyományos jpeghez képest a veszteségmentes tömörítés és az átlátszóság lehetősége.

Az AirsoftSoftwair online boltjának bezárásakor sokan feltették a már tényleg nagyon sercegős *„világvégemindmeghalunk"* lemezt, de mint látjuk a fejlesztés töretlen erővel halad tovább. Azonban a termék továbbra sem elérhető új felhasználók számára.
A helyzetet vázoltam is egy neves közgazdásznak (mint tudjuk a közgazdász is ember, ezért mindegyiknek van családi, meg keresztneve) aki mielőtt válaszolhatott volna, egyszerűen dezintegrálódott a felvetésben lakozó ádáz paradoxon által.

Itt tartunk tehát jelen pillanatban ezzel az Amigán egyedülálló, rendkívül sokoldalú és valóban komoly fejlesztésekre is lehetőséget adó programmal. Aki mindezek után kedvet kapott a Hollywood beszerzésére, az szépen slattyogjon el a sarokba, majd a fejét ütemesen a falba verve ismételgesse: *„Miért nem hallgattam az Amiga Mániára, miért nem vettem meg korábban?".*

Emlékeztetnénk, hogy már az első számban is jeleztük a program kiválóságát. :-)



„To infinity... and beyond!"

Természetesen amint a terjesztés módjában bármilyen változás beáll, legalább a mostanihoz hasonló sebességgel beszámolunk róla!
Addig is: ***www.hollywood-mal.com***
Lázi



Quickshot Aviator



Szállj Velem, elviszlek, merre mész?

A múltkori, kissé (?) extrém tesztalany után következzen ismét valami kevéssé hétköznapi. Visszakanyarodunk az ismert márkák világába, újfent egy kevésbé elterjedt QuickShot modellt vizsgálunk meg közelebbről. A különlegességét sajátos a sajátos design és az ehhez kapcsolódó, az átlagostól némiképp elrugaszkodó kezelési metódus kettőse biztosítja. Nem utolsó szempont a dögös megjelenés mellett a kimondottan ergonómikusnak nevezhető kialakítás, amely – nálam legalább is – dobogós helyet biztosít az irányító-eszközök népes táborában ennek a példánynak. Talán csak az az egy tényező sajnálatos, hogy ilyen holmik csak igen-igen körülményesen, vagy egyáltalán nem voltak beszerezhetők a fénykorban, így nekünk, hazai Amigásoknak ezek gyakorlatilag megszerezhetetlen Grálként lebeghettek a szemünk előtt.

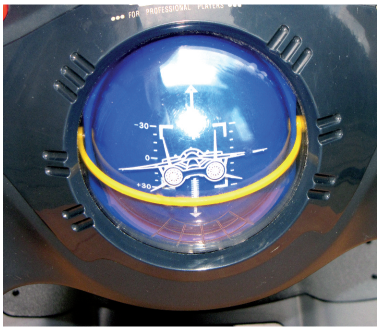
Ez az eszköz *„Aviator”* néven vonult be a történelembe. Tipikusan az az irányító, ami után minden hardcore gamer fátyolos tekintettel ábrándozva vágyakozik. Extravagáns külső, egyedi működési mechanizmus, megbízható, robusztus kivitel. Egyértelműen az a darab, amely gyönyörűen megtámogatja egy repülőgép szimulátor, vagy autóverseny hangulatát, lévén a jobbra / balra irányok az igen ergonomikus markolat forgatásával végezhetők, ami így hozza az autóvezetés érzését. Fontos továbbá, hogy a fel/le illetve előre/hátra irányok az eszköz előretolásával és hátrahúzásával történnek, ami még inkább emlékeztet egy repülőgép kezelésére. A vizuális összhatást nagyban segíti, hogy az irányító közepén egy kellően nagy méretű, ezáltal látványos *„műhorizont”* is helyet kapott, a nem kevés tűzgomb között. A gombok funkciója, mint például automata tüzelés gyakorisága több fokozatban állítható, emellett több, igen praktikus, jól átgondolt jellemzővel is bír e példány. Ilyen például a szokásos tapadókorong-garnitúra, amivel megbízhatóan rögzíthető megfelelő felületen joystickünk. Ugyanilyen remek ötlet, hogy kapcsolható 2 játékos funkcióval rendelkezik, amihez két, kellően hosszú kábel is *„jár”*, ezek egyszerre történő csatlakoztatásával kikerülhető az alaplapi 9 tűs csatlakozó szükségtelen rángatása. Persze az igazán rutinos és gondoskodó tulajdonosok beszereznek automatikus egér–joy átkapcsolót, így minden eszköz azonnal rendelkezésre áll…

Ami igen fontos, hogy ez a kiegészítő sem igényel semmilyen szoftveres támogatást, így értelemszerűen érvényes rá a plug'n'play jelző. Nehezen eldönthető, hogy az egyetlen hátránya valóban negatívum-e, vagy inkább kedvező jellemzője. Ez nem más, mint a digitális mivolta, ami az esetek túlnyomó többségében igaz az Amigával használható kontrollerekre. Hátrány abban az esetben, ha igazán át akarjuk élni a repülőgép-szimulátorok által nyújtott élményt, hiszen lényegesen kifinomultabban lehet manőverezni egy analóg eszközzel, mint egy digitálissal. Előny, viszont ha arra gondolunk, hogy a korábban bemutatott – szintén QuickShot márkájú – Footpedallal akarjuk összekapcsolni, mivel azzal a kiegészítővel ez képes összedolgozni, ellentétben az analóg irányítókkal. A Footpedalt és ezt használva azonban már valóban csak egy megfelelő minőségű játékprogram kell és gyakorlatilag kifogástalan az összkép.

Ez az eszköz is elérhető használtan mind a mai napig, azonban lényegesen ritkábban bukkan fel például a pedálnál is, emiatt az ára lehet a még elfogadható 3-4000 Ft-nál több.

Igazi gyűjteményi darab, de mindennapi használatra is alkalmas, egyértelműen meghatározott játékprogramok esetében.

Reynolds







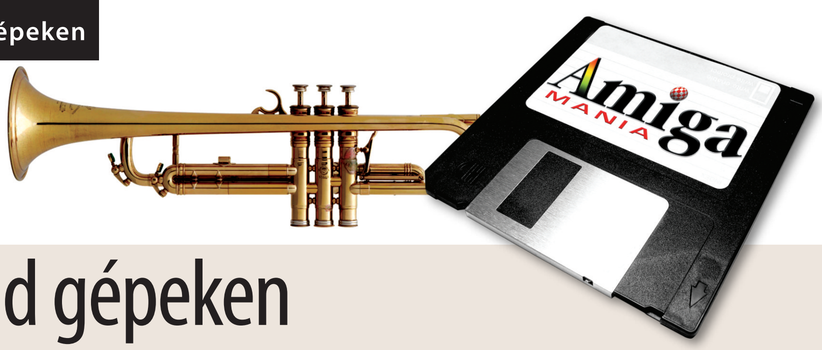








XSMPL



Streamelt zene Low-end gépeken

Igen sokáig, a 90-es évek közepéig minden, magára kicsit is adó Amiga-tulaj egyik ismérve a gépén található modul-gyűjtemény mérete volt. Azután már, mikor divatba jött az *„igazi zene”* számítógépen történő lejátszása, valamint a nagy hatásfokkal (veszteségesen) tömörített) hangfájlok előállíthatósága és akár CD-re kiírása, mondhatni új időszámítás kezdődött. Ám e két dolog között volt egy rövid időszak, mikor is gépcsaládunk felhasználói közül többen is rámozdultak a kérdésre, miszerint lehet-e ilyen formában zenét hallgatni? A válasz természetesen igen, a megoldáshoz pedig álljon itt a recept. S hogy mennyire is válthatja be ez a megoldás a hozzá fűzött reményeket, az két tényezőn múlik. Egyrészt, hogy az emberi fül igen könnyen *„becsapható”*, másrészt, hogy a hallgatóság milyen szinten tud / akar belebújni a technikai részletekbe.

Hogy egy aktuális, elfogadható rendszerre építkezzünk, a kiindulási alap lehet egy A2000, 68000-es CPU-val és 1+4 MB Fast RAM-mal, hangdigitalizálóval, valamint egy tetszőleges méretű, inkább nagyobb HDD-vel. Szoftver oldalról a következő tételek szükségesek: Audiomaster IV, DirOpus, Xpk-lib csomagban a tömörítéshez, valamint a PSMP nevű, egyfájlos lejátszóprogram. Ami talán meglepő lehet, és első olvasatra kicsit el is kedvetleníthet többeket, az az, hogy a legtöbb esetben olyan gép lehet a birtokunkban, amiben a RAM mérete az alap 0,5 / 1 / 2 MB-ra korlátozódik. Esetünkben azért szükséges ennyi memória, mivel ez a módszer a digitalizálás során memóriába dolgozik, így szükséges, hogy legyen elegendő szabad RAM a munkához. Persze lehet azt is, hogy 1 MB-onként digitalizáljuk be a zenéinket, majd összekapcsoljuk a részeket, de ez az a fajta mazochizmus, mint 2012-ben floppy lemezről játszani az Indiana Jones IV-et. Alkalmasint fogunk foglalkozni azzal a kérdéssel is, hogy az ilyen esetekben van-e erre megoldás, most azonban csak a legkézenfekvőbb koncepció kerül ismertetésre. Aggodalomra azonban nincs ok, már egy alap Amiga 500-on lejátszhatóak azok a zenék, amelyek ennek a folyamatnak a segítségével előállíthatóak. Ott tartunk tehát, hogy zenéinket Low-end gépünkön akarjuk hallgathatóvá tenni. A felsorolt eszközök segítségével gyakorlatilag a következő lépéseket kell kövessük:

1. *Az Audiomaster segítségével bedigitalizáljuk a kérdéses anyagot*
2. *Megvágjuk, hogy ne legyen(ek) benne felesleges üres részek, hibák, főleg hangfájlunk elején és végén*
3. *Betömörítjük XPK SQSH metódussal*
4. *Bemásoljuk egy tetszőleges dir-be a HDD-n*
5. *Beállítjuk a PSMP programot, hogy Directory Opus alatt két kattintással elindítsa a lejátszást.*



A kiindulási pontunk tehát egy Amiga, amin a hangdigitalizálóhoz hozzádrótoztuk a forrás-eszközt. Ez bármi lehet, akár szalagos magnetofon is, értelemszerűen az eredmény azonban garantáltan elmarad a kívánt szinttől. A lényeg, hogy MP3 lejátszót ugyanúgy bevethetünk, mint bakelit lemezjátszót, csak legyen megfelelő kimeneti pont rajta, ami a zárt rendszerű összekapcsolást lehetővé teszi. Az AudioMaster véleményem szerint az egyik legkezelhetőbb hangminta-szerkesztő program, ami Amiga-n elérhető. Van választék bőven, azonban tapasztalatom alapján állíthatom, ezt a legkönnyebb megtanulni azokra az alapfeladatokra, amire szükségünk van. Tudni érdemes, hogy ez is, mint gyakorlatilag minden más, ebben az időszakban született társa, 8 bites, sztereo hangmintákat tud gyártani, 44100 kHz-es maximális mintavételezési rátával. (Ami a valóságban persze lehet több, de most ne bonyolítsuk a helyzetet).



Induláskor a program tehát sztereo mintavételezéssel kezd, amit esetünkben érdemes rögvest visszavenni mono-ra, a *„File”* legördülő menüpontban található opció kiválasztásával. Ezt követően azonnal a lényegre is térhetünk, ugyanitt kiválasztva a Sampler funkciót, máris a hangrögzítés *„előszobájába”* lépünk. Ez esetben egy új ablak jelenik meg, ahol egyrészt láthatunk egy szinusz-hullám megjelenítést, ez lesz az alapja a hangerő megfelelő beállításának, másrészt megadhatjuk a mintavételezési frekvenciát. Ezt 22050 Hz-re érdemes belőni, ekkor a jel-zaj arány már egész tűrhető. Ezeken túl megtalálható még egy *„Monitor”* és egy *„Sampler”* gomb is, előbbivel a beérkező jelet tudjuk vizsgálni, utóbbival a tényleges digitalizálást kezdhetjük meg. A jelszint beállításához tehát az előbbi, a rögzítéshez pedig az utóbbi használandó. Ha már rögzítjük a kívánt hanganyagot, a Samplerre kattintva a program ismét átengedi a bejövő hangot, így a hangfalainkon lehetőségünk van ellenőrizni, mikortól is akarjuk a digitalizálást indítani. Egy újabb egérgomb-nyomás után a képernyő szürke színűre vált és megkezdődik a digitalizálás. Ez két esetben érhet véget, a jobbik, ha mi állítjuk meg, a rosszabb, ha a program. Ilyenkor ugyanis elfogyott a rendelkezésre álló memória.

Ha megvan a kívánt hangfájlunk, érdemes meghallgatni a legelejét és a legvégét, hogy leellenőrizzük pontosan kezdődik és végződik-e a zene, nincs esetleg akadás, vagy zavaró, pattanó hang benne azért, mert egy intenzívebb részt sikerült esetleg pont félbevágnunk. A szerkesztő ablakban látható egyébként a digizett hangmintánk, itt tetszőleges szelet kijelölhető és nagyítható, illetve a szokásos kivágás, másolás és beillesztés funkciók is alkalmazhatók. Ha tehát szükségét érezzük, kijelölve az egérrel a hangminta első pár másodpercnyi szeletét a *„Display Range”* gomb megnyomása után azt közelebbről is szemlézhetjük, és lehetőség van újabb tartomány kijelölésére és módosítására. A kijelölt rész egyébként a legördülő menüsor *„Edit”* részében található *„Cut”* parancs segítségével távolítható el, az *„Effects”* alatt pedig a *„Change Volume”* biztosít lehetőséget a hangerő módosítására. Ez alkalmazható a kijelölt szeleten végig azonos mértékű hangerőcsökkentésre, de *„Fade”*-ezni is, tehát folyamatos erősítésre nulláról, vagy csökkentésre a teljes elhalkításig. Előnyös lehet, ha hiányzik a dalunk vége. Ezután már csak le kell mentsük a művünket, és mondhatjuk, hogy a nehezén túl is jutottunk. Ha most tartani akarnánk magunkat a fentebb vázolt menetrendhez, akkor a hangminta betömörítése kellene következzen. Ehhez két dolgot érdemes megemlíteni. Az egyik, hogy az XPK-s kitömörítés A1200-on a 14 MHz-es 020-ason is okoz ciklikus akadást, úgyhogy senkit ne érjen váratlanul, ha ez előfordul. A másik, hogy bár AmigaDOS alatt remekül el lehet lavírozni paraméterekkel meg kapcsolókkal, azért egy igazi Amiga tulaj mindent belő valamilyen (esetünkben DirOpus) fájlkezelő alá, automatikussá téve a folyamatot. Most tehát az jön, hogy fejest ugrunk az Opus beállításaiba… Nyilván mindenki olvasta annak felépítéséről szóló értekezésünket a korábbi Amiga Mania számokban.

A lényeg tehát, hogy a következő beállítással lehet Opus alól megoldani a tömörítést. Egy tetszőleges menü vagy parancsgombot AmigaDOS módba váltunk, mellette a beviteli mezőben pedig begépeljük az XPK parancsot elérési úttal és parancsokkal, valahogy így: `C:XPK –m sqsh –f –s {f}`.

Ezután még az aszinkron módban és Workbench képernyőn, Output ablakkal kell indíttatnunk a parancs futtatását.

És ha már ennyire térdig gázolunk a ConfigOpus-ban, a majdani lejátszónk, a PSMP beállítása eképpen nézhet ki: `C:PSMP {F} p=22000`.

Az egyéb beállítások tekintetében gyakorlatilag ugyanarra van szükség. Ezzel nagyjából a végére is értünk a kérdéskörnek. Innentől mindenki egyéni elképzelésére bízom, mit hogyan digitalizál és játszat le házikedvencével, a siker immár garantált. Fontos, hogy azt azonban tisztázzuk, ez nem HiFi minőség, tehát aki ezeket a zenéket CD-n szeretné viszontlátni, az is megoldható, de a minőség érthető okokból nem lesz az igazi…

Reynolds

ACA620 cpukártya

A cserebogár és a vörös ördögfióka találkozása

Történt valamikor tavalyi nyáron, hogy felbukkant egy hír, miszerint Jens Schönfeld megint alkotott és egy egész sorozattal bővíti az ACA kártyacsaládot. Új turbókártya készült az 500-asba (16 MHz-es 68000-es procival) és az 1200-as gépekhez 68020-al és 68030-al, ezeket az ACA-500-ba dugva ott is használhatóak az 1200-as turbók! De készült egy új kártya az A600-ba is a nagysikerű, de sajnos kifutott ACA-630 helyett. Erről szól ez a cikk. Mivel 68030-as processzort (meg bármilyen M68k procit) ma már nehéz beszerezni (<szemét mód on> és az ACA-123x-sorozatban drágábban is lehet adni </szemét mód off>) ezért sajnos csak 68020 került rá, ráadásul EC változatban. Órajelre 16,67 MHz-et ígér (50/3), ami nagyjából az 1200 gyári értékének felel meg (még a CPU is ugyanilyen benne). Tartalmaz még nagyjából 11 mega használható RAM-ot is. (Igazából 16 megát, csak a többi nem használható ki közvetlenül).

Az ACA-620 forgalmazása 2012 harmadik negyedévében kezdődött, mi egy ismerősömmel ketten rendeltünk a Vesalia-tól. Ha már lúd, legyen kövér címszóval egyből Kickstart 3.1-el együtt (illetve az ismerősömnek kellett még egy IDE-CF átalakító is 4Gb-os CF kártyával, én erre a célra már beszereztem kínai barátainktól egy IDE-SD adaptert, mert SD kártyából elég sok elfekvő volt otthon). Aztán lestem a postát, de csak nem akart jönni, a rendelés állapota *„csomagolásra vár”* státuszban volt. Ekkor már elolvastam a visszaigazoló e-mail-t is, amiben azt láttam, hogy a Kickstart ROM bizony beszerzés alatt van (pedig amikor a rendelésre rányomtam még azt írta, hogy raktáron van). Írtam levelet, hogy most tényleg nincs raktáron, mert akkor elég lesz belőle egy is, én meg majd maprom-olok. Erre aztán hamarosan jött is egy értesítő, hogy postára adták (válasz nem).

A kártya a szokásos Individual Computers dobozban érkezett. A felirat szerint a vas egy ACA620EC, 12,3 MB memóriával és 16 MHz-es 68020EC processzorral. Mondjuk ezt tudtam, ebből csak a pontos típusszám volt újdonság.

Az egyik dobozban a KS ROM-ok, a másikban pedig a CF kártya és az adapter volt mellette. Kis csalódással tapasztaltam, hogy a ROM-ok sajnos nem eredetiek, hanem írott EPROM-ok.

Mellékelve volt természetesen egy-egy egyoldalas leírás a kártya és a KS ROM beszereléséről, angolul és németül is.

A kártya vadító piros színt kapott. Hűtőbordát nem indokolt a processzor, főleg (közel) gyári órajel mellett, így minden alkatrész jól megfigyelhető. Bár igazából sok minden látnivaló nincs rajta: processzor 50 MHz-es kvarc-kristály, memória, logikai áramkörök és a foglalat, amellyel az Amiga 600-nál szokásos módon az alaplapi 68000-es processzor tetejére kell ráhúzni. A másik oldal gyakorlatilag csupasz illetve oldalt áll ki egy 2×2-es tüskecsatlakozó.

PC-n preparáltam az SD kártyát: van egy USB-s laptop PATA vinyó átalakítom, erre rádugtam az IDE-SD átalakítót és bele a kártyát, hogy lássam, hogy működik-e. WinUAE-vel particionáltam, telepítettem 3.1-es AmigaOS-t, rápakoltam a szükséges dolgokat, mint ACATune (igen, ehhez a kártyához is kell), Directory Opus, PCMCIA-CF driver, FAT95 driver, stb. Utána kiszereltem az eredeti 40 MB-os HDD-t, kicseréltem a Kickstart-ot és betettem a kártyát. Próba: nyilván nem működik. Nézegettem, hogy mi lehet a gond, ha kivettem a kártyát, akkor minden jó. Tehát vagy a kártya hibás vagy béna vagyok. Interneten keresgéltem, hátha elrontottam a beszerelést (pl. elforgatva tettem be a kártyát). Végül elolvastam a leírást végső menedékként és kiderült, hogy jól csináltam. Kicsit erősebben megnyomkodtam, akkor éreztem, hogy na most pattant a helyére. Bekapcsol, örül. Aztán amikor ismerősöm jött az ő példányáért, akkor mondta, hogy korábban voltak problémák azzal, hogy egy elláláson fennakadt a processzorra rátűzendő foglalat sarka. Szerencsére ennél a változatnál ezt a sarkot már ügyesen kivágják, így teljesen pontos és stabil az illeszkedés.

A kártya bekapcsolás után 4+1 MB RAM-ot mutat, ebből 1MB az A500-nál szokásos $c0.0000 címen, a többit pedig autoconfiggal hozzáadva. A kép ne tévesszen meg senkit, az én gépemben található egy *„Pyramid Mini RAM 600”* névre szolgáló 1MB chip-RAM+RTC bővítő, ezért látszik több chip-memória. Ezt az első tesztelésnél elfelejtettem kivenni, de nem is volt rá szükség, szerencsére teljesen kompatibilis vele a kártya. Így a saját gyártású A604 bővítést is el lehet adni mellé, amire további bővítések is csatlakoztathatóak.

Ha már itt tartunk: sem az ACA-620, sem az ACA-500, sem pedig a velük együtt bejelentett ACA-1230 nem tartalmaz órát (az általam birtokolt ACA-1231/42-vel ellentétben, az talán az egyetlen olyan darabja az ACA-sorozatnak, amely igen). Ezekhez a kártyákhoz külön vásárolható egy RTC modul, de az ACA-620-hoz az sem használható.

Ott tartottam, hogy alapból 5 MB fast-RAM-ot ad a kártya, így ezt pl. lemezről boot-olva is használhatjuk. A leírás szerint PCMCIA barát a turbó, csak az SRAM kártyák nem használhatóak vele. Meg is indokolja, hogy ez azért van, mert a processzor és a mellékelt memória is 32 bites, míg a PCMCIA port csak 16. Nekem van ilyen memória kártyám, ki is próbáltam, tényleg nem működik. A PrepCard még látja a kártyát, de ha System RAM-ként van preparálva, akkor a RAM nem látható a memóriatérképen, Disk-ként pedig nem is engedi preparálni, írásvédelem hibát ír ki.

Az ACATune programból csak a legalább 1.7-es változatok támogatják az ACA-620-at, ezekkel lehet a kártya MapROM módját aktiválni (másik KickStart betöltésére vagy a beépített KickStart gyorsabb elérés miatti RAM-ba másolására) és a többi RAM-ot hozzáadni a rendszerhez – ez utóbbi nem igényel újraindítást, viszont kikapcsolásig megőrzi az állapotát. Elég érdekesen alakul ilyenkor a memóriatérkép: van 2×4 MB, 2×1 MB, 1×896 kB és 1×512 kB RAM. Hogy ez miért jó és miért pont így alakult, arról fogalmam sincs, de gyanítom, hogy egy blokkban azért jobban használható lenne.

Sebességre a kártya nagyjából azt hozza, amit vártam tőle: érzésre nagyjából az alap Amiga 1200, SysInfo szerint azért majdnem a háromszorosa.

A PCMCIA kompatibilitás tényleg működik, a CF kártyát simán látta és tudtam írni-olvasni.

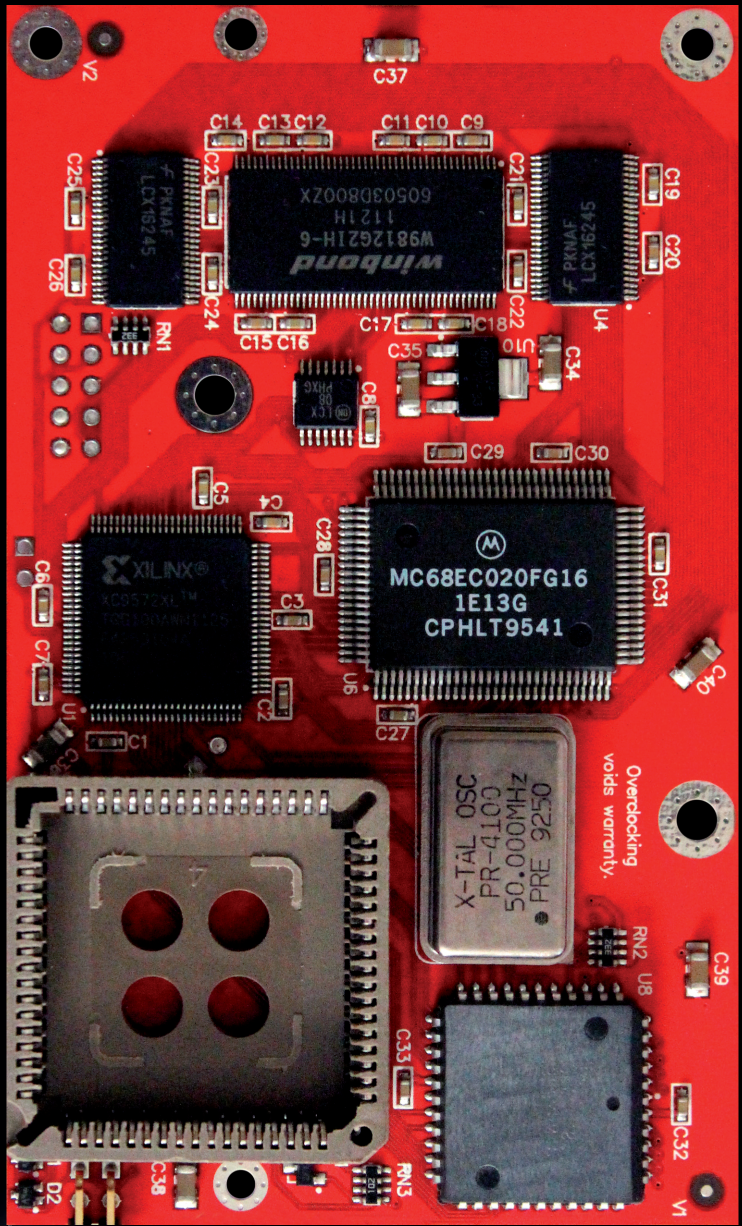
Írtam a hardver bemutatásánál, hogy van az oldalán egy 2×2-es tűcsatlakozó, olyan mintha jumper lenne. Ezek közül az egyikre egy disable kapcsolót lehet kötni, ezzel a leírás szerint a 68020-as processzor kikapcsolható, az alaplapi 68000-es fog működni. Ezzel az esetlegesen 68020EC-vel nem kompatibilis programokat tudjuk futtatni. Amire a leírás felhívja a figyelmet: tilos működő gépnél ezt átkapcsolni!

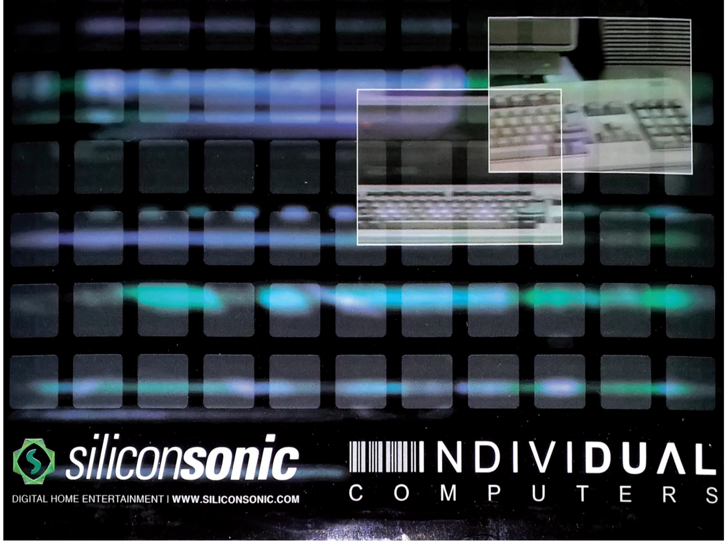
Én megfelelő kapcsoló híján egy jumper-rel zártam rövidre: elsőre el sem indult a gép, mert a Startup-Sequence-ben levő ACATune nem tud lefutni az alap 68k processzoron. Miután ezt kiszedtem viszszaállt az alap, kártya nélküli állapot, nyoma sem volt, hogy nem egy alap A600-on dolgozunk.

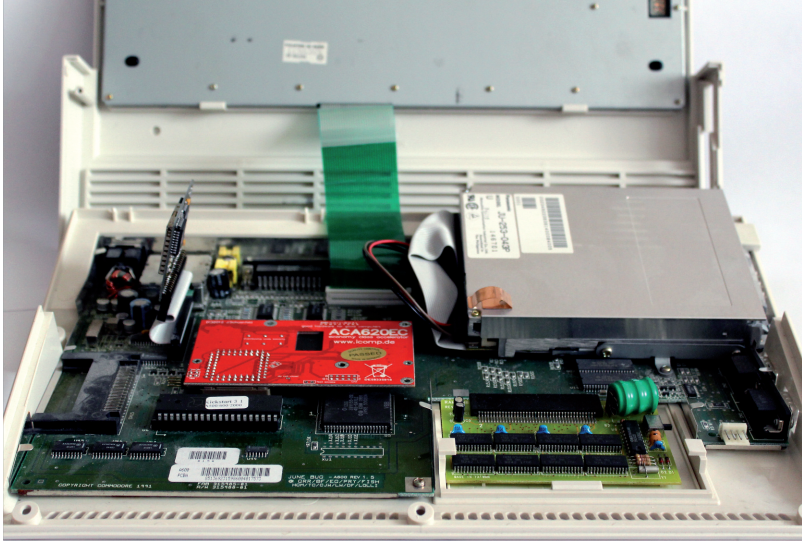
A másik két tű a kártya beépített freezerét aktiválja, erre tilos jumpert tenni. Szintén a kézikönyvet idézve: inicializálás nélkül használva ez a gép kifagyását okozza. A freezer NMI (nem-maszkolható-megszakítás) kezelőjét lehet aktiválni az ACATune szoftverrel. Ez az alapértelmezett kezelő semmit nem csinál, csak felvillantja a hátteret. Állítólag később egy teljes freezer program elérhető lesz hozzá. Ennek sem tudtam ellenállni, menet közben egy jumperrel rövidre zártam: a kezelő nélkül ez egy akkora fekete képernyős halál lett, hogy a soft-reset (Amiga+Amiga+Ctrl) sem térítette magához a gépet.

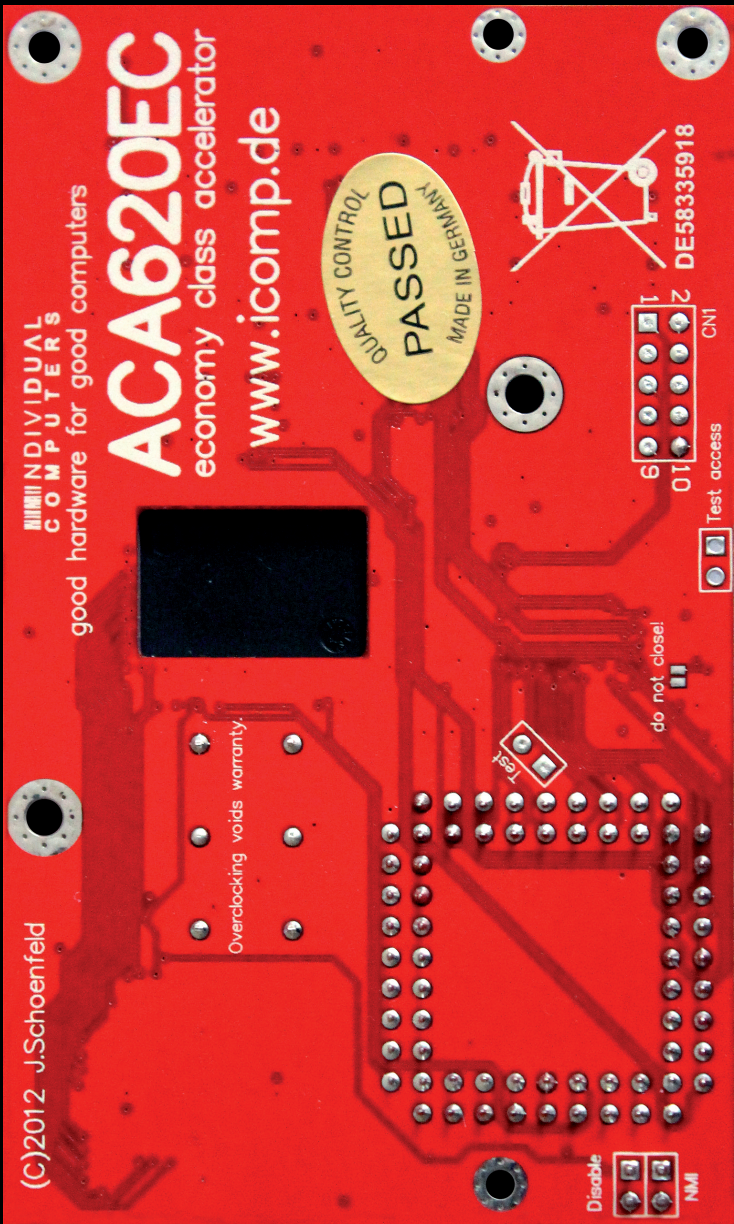
Az ACA-620 ára 99,90 Euró, ami elég barátinak tűnik. Megvehető a Vesalianál és az AmigaKitnél is. A kártyában nem csalódtam, tényleg jelentős a gyorsulás az alap Amiga 600-hoz képest. Nyilván egy 68030-as turbót meg sem közelít, de ez az árára is igaz. Kapható, új, garanciális. 2013-ban, egy több mint 20 éves géphez.

siz

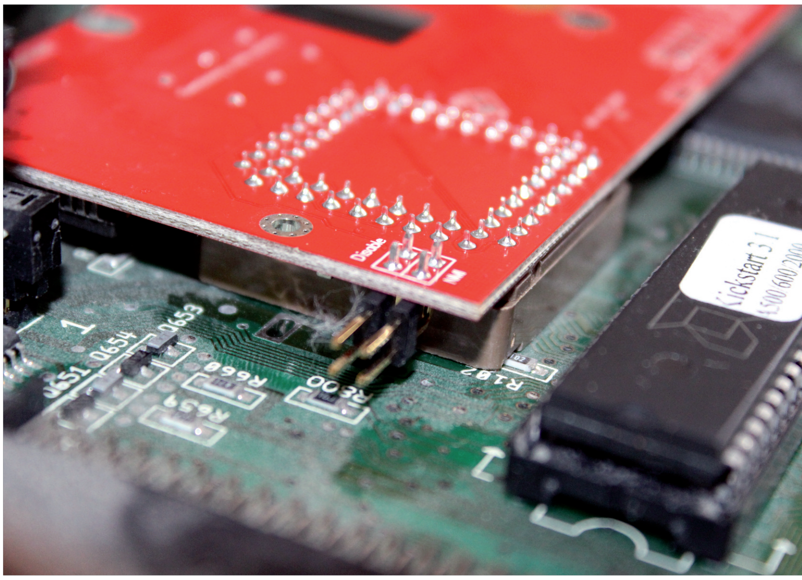


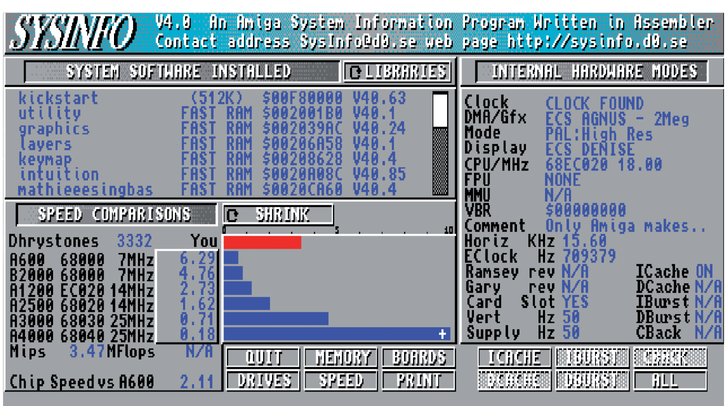

siliconsonic
DIGITAL HOME ENTERTAINMENT | WWW.SILICONSONIC.COM
INDIVIDUAL COMPUTERS

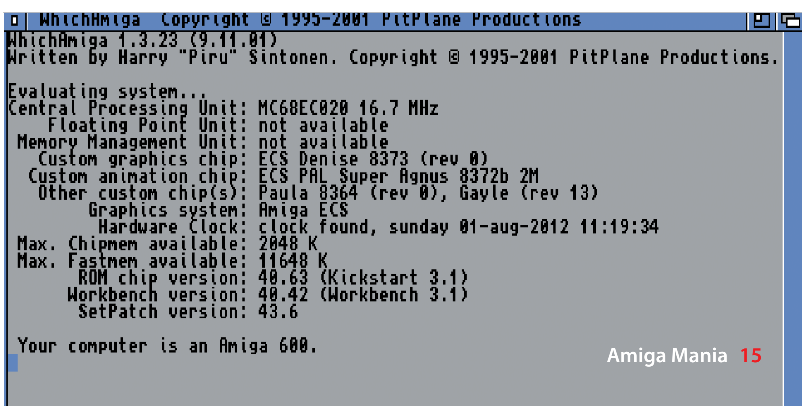

ACA620EC
www.icomp.de


INDIVIDUAL COMPUTERS
good hardware for good computers
ACA620EC
economy class accelerator
www.icomp.de
QUALITY CONTROL
PASSED
MADE IN GERMANY
DE58335918
CN1
Test access
do not close!
Test
Overclocking voids warranty.
(C)2012 J.Schoenfeld
Disable
NMI


(C)2012 J.Schoenfeld
good hardware for good computers
ACA620EC
economy class accelerator
www.icomp.de
PASSED
DE58335918
Kickstart 3.1


Disable
NMI


SYSINFO V4.0 An Amiga System Information Program Written in Assembler
Contact address SysInfo@d0.se web page http://sysinfo.d0.se
SYSTEM SOFTWARE INSTALLED
LIBRARIES
INTERNAL HARDWARE MODES
kickstart (512K) $00F80000 V40.63
utility FAST RAM $002001B0 V40.1
graphics FAST RAM $0020039AC V40.24
layers FAST RAM $00206A58 V40.1
keymap FAST RAM $00208628 V40.4
intuition FAST RAM $0020A08C V40.85
mathieeesingbas FAST RAM $0020CA60 V40.4
Clock CLOCK FOUND
DMA/Gfx ECS AGNUS - 2Meg
Mode PAL:High Res
Display ECS DENISE
CPU/MHz 68EC020 18.00
FPU NONE
MMU N/A
VBR $00000000
Comment Only Amiga makes..
Horiz KHz 15.60
EClock Hz 709379
Ramsey rev N/A
Gary rev N/A
Card Slot YES
Vert Hz 50
Supply Hz 50
ICache ON
DCache N/A
IBurst N/A
DBurst N/A
CBack N/A
SPEED COMPARISONS
SHRINK
Dhrystones 3332 You
A600 68000 7MHz 6.29
B2000 68000 7MHz 4.76
A1200 EC020 14MHz 2.73
A2500 68020 14MHz 1.62
A3000 68030 25MHz 0.71
A4000 68040 25MHz 0.18
Mips 3.47 MFlops N/A
Chip Speed vs A600 2.11
QUIT MEMORY BOARDS
DRIVES SPEED PRINT
ICACHE IBURST CBACK
DCACHE DBURST ALL


WhichAmiga Copyright © 1995-2001 PitPlane Productions
WhichAmiga 1.3.23 (9.11.01)
Written by Harry "Piru" Sintonen. Copyright © 1995-2001 PitPlane Productions.
Evaluating system...
Central Processing Unit: MC68EC020 16.7 MHz
Floating Point Unit: not available
Memory Management Unit: not available
Custom graphics chip: ECS Denise 8373 (rev 0)
Custom animation chip: ECS PAL Super Agnus 8372b 2M
Other custom chip(s): Paula 8364 (rev 0), Gayle (rev 13)
Graphics system: Amiga ECS
Hardware Clock: clock found, sunday 01-aug-2012 11:19:34
Max. Chipmem available: 2048 K
Max. Fastmem available: 11648 K
ROM chip version: 40.63 (Kickstart 3.1)
Workbench version: 40.42 (Workbench 3.1)
SetPatch version: 43.6
Your computer is an Amiga 600.

Lightwave akkor és most

A fénynél lassabban

Talán furcsa ötlet 2013-ban egy Amigával foglalkozó magazinban ilyen cikket írni, hisz az öreg motorosok tudják, hogy kedvencünkre bizony az 5-ös volt az utolsó elérhető verzió. Mégis úgy gondolom, hogy a téma egyáltalán nem off-os, hisz bárhogy alakult később a történet, az eleje szorosan kötődik az Amiga nevéhez. Illetve látnunk kell, hogy a mai nextgen Amigás rendszerekre készülő ray-tracing programoknak (jelenleg egy ilyen van fejlesztés alatt, mégpedig az Aladdin 4D új revíziója) mennyi mindent kellene tudnia, hogy ismét az élvonalba repítse kedvenc rendszerünket. Történt ugyanis hogy két, már létező alkalmazásról a NewTek úgy gondolta, érdemes volna egybegyúrni, és így még komplexebb programcsomagként árusítani.

Kezdetben ugyanis volt egy animáló-renderelő program, melyet Allen Hastings készített Videoscape néven, valamint egy 3D modellező program Modeler néven, ez utóbbit Stuart Ferguson neve fémjelzi. Mindkét program kiadója a NewTek volt, az Amiga meg már létezett, nem volt hát akadály a Video Toaster projekt előtt. Ez nem csupán egy szoftvercsomag volt akkoriban, hisz az akkori gépek memória mérete és CPU/FPU teljesítménye messze volt a hatékony ray-tracing igényeitől. Így történt, hogy a Video Toaster tartalmazta a Mips RISC processzorokat, és a megfelelő mennyiségű operatív memóriát. Az Amiga biztosította a LightWave-vel való kommunikáció lehetőségét (egér/billentyűzet/képernyő), a LightWave pedig munkába állította azokat a MIPS procikat, mikor arra került a sor.

Sok idő telt el aztán, mire a LightWave önálló programként megjelenhetett a kor számítógépein. Persze globálisan elmondható mindegyik ray-tracer programról, hogy a gépek teljesítménye sosem lesz elegendő hozzájuk. Ez köszönhető egyfelől az ilyen programok egyre bővülő képességeinek, de szerintem sokkal inkább a processzorgyártók tehetetlenségének is. Gondolom, nem vagyok egyedül azzal az érzéssel, hogy be tudnám dobni a cipőmmel a tv képernyőt, mikor valamelyik tudományos adón a számítógép processzorok teljesítményének évenkénti duplázódásáról beszélnek. Kétlem, hogy egy mostani Intel vagy AMD kacat valóban milliószor lenne gyorsabb mondjuk egy 030/040 vagy pláne egy 060-as konfignál. Nevetséges duma, a rossz értelembe vett *„számtech"* tanárok jutnak ilyenkor eszembe. Mert valóban a 68k korszak volt az első és utolsó, amikor tényleg eszméletlen fejlődés volt processzor ügyben. Volt, mikor FELE órajelen dupla teljesítményt tudtak elérni (030/50<->040/25).

Az is igaz, hogy jó sok minden került bele időközben ezekbe a programokba. Éppen emiatt is éreztem úgy, hogy van helye egy ilyen cikknek egy Amiga témájú magazinban 2013-ban. Úgy alakult, hogy nemrégiben vásároltam egy LightWave 11-et (ilyet hobbi alapon senki ne tegyen, mert adó nélkül is 1.500$). Jelenleg Win és Mac verzió létezik, gondolom nem okoz meglepetést, hogy én az *„almását"* húztam le. Mivel anno meglepően sok Amiga userhez hasonlóan én is dolgozgattam az 5.0-s verzióval Amigán, gondolom érdekes lehet egy, az azóta bekerült új featureökkel foglalkozó iromány. Nos, annyit feltétlen le kell szögeznem, nem voltam és nem is vagyok egy képzett animátor. Mindent, amit ezekről a 3D alkalmazásokról tudok, mondhatni magánszorgalomból tanultam. Szükség persze volt rá, csináltunk ezt-azt az idők folyamán, jelenleg is iOS játékok fejlesztésében vagyok érdekelt, de véletlenül sem egy profi nagy cégnél. Viszont szinte az összes létező programot kipróbáltam a kezdetektől (pl. Imagine, Real3d, Caligari), aztán van pár, amit hosszabb távon is használtam (Blender, Cheetah3d). Ez utóbbit egyetlen emberke fejleszti kizárólag OSX alá és meglepően jól sikerült programról van szó. Általánosan elmondható, hogy mindegyik programnak megvolt/megvan a maga varázsa, mindegyik jobb valamiben a többieknél.

Azt is el kell mondanom rögtön a legelején, hogy ha valaki ilyen dologban gondolkodik, mármint a 3D modeling/renderingben, tudnia kell, hogy önállóan egyik sem elegendő igazán. Például tisztességes textúrázáshoz, illetve az apró részletek kidolgozásához elengedhetetlen egy pöpec tool beszerzése, ez esetemben a ZBrush a Pixologic-tól. Erre a Lightwave árának felét kell félretenni, de amit nyújt, az hihetetlen. Talán később sikerül kicsit részletesebben kitérni erre is, de most vissza az eredeti témához, a LightWavehez.

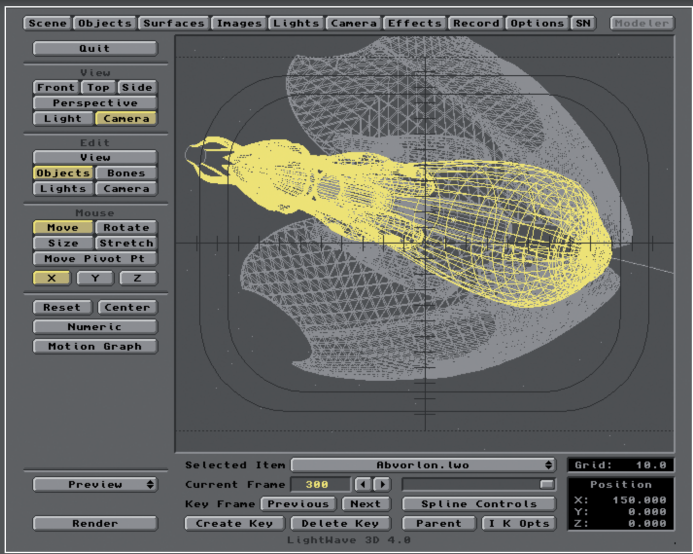
Aki használta az Amigán futó verziókat, az még talán emlékszik rá, hogy már régen is lehetett/kellett használni bizonyos script állományokat. Ilyenek voltak például a ki- és bemeneti file konverterek, vagy említhetném akár azokat a speciális plugin -okat is, amik bizonyos effektekért voltak felelősek (eső, haj stb...).

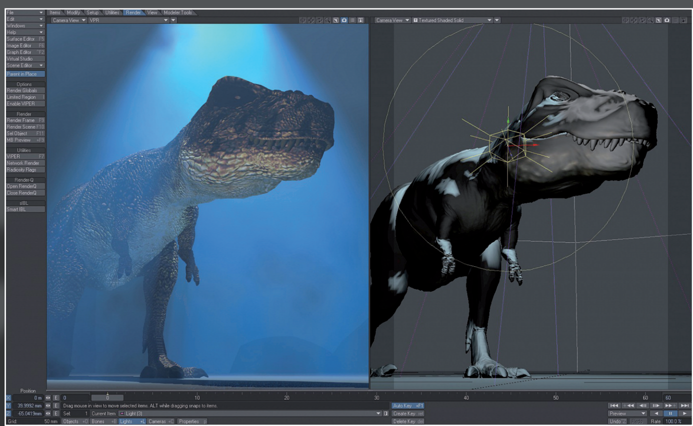
Nem véletlen írtam ez utóbbiakat, hisz ezek az extra funkciók, amelyek esetenként több száz dollárba kerültek, időközben szép lassan a LightWave szerves részévé váltak. A haj illetve szőr növesztéséért felelős plugin például Fiber mesh néven él tovább. Természetesen rendesen kibővítve, felturbózva. Az eső és hasonszőrű dolgokra pedig szintén nem kell többé plugint használni, arra ott a particle mint kategória. Ezzel rendkívül sokféle látványos dolgot tudunk elkészíteni, például tűz, füst, köd/pára, felverődő sár, csillagpor (üstökös mögötti csóva), hajtómű gázai, lehulló falevelek... A lista szinte végtelen, mivel a részecskéinket nem csupán, mint egy-egy szilárd testet, de mint áttetsző sprite is definiálhatjuk. Ezeket aztán a végtelenségig textúrázhatjuk, így elérve mindenféle különleges hatást. Nagyon sokat segít ezen funkciók megértésében, betanulásában, hogy a Content mappa – melyet szintén megkapunk a program telepítője mellé – tartalmaz jó néhány előre beállított úgynevezett Scene állományt. Ezeket érdemes betölteni, aztán itt-ott változtatva megnézni a kapott eredményt, így érteni meg a különböző beállítások hatását, optimális értékeit.

Természetesen a rendering, vagyis a végleges grafikai leképezés is komoly fejlődésen esett át. Egyrészt integráltak egy Viper nevezetű gyors render funkciót, mely ha engedélyezve van, az aktív objektumot rendereli egy külön ablakban, méghozzá minden apró változtatás után automatikusan. A minőséget néhány lépcsőben állíthatjuk, így alkalmazkodva gépünk képességeihez.

Van azonban egy még jobb cucc, ez pedig a VPR, vagyis a ViewPort Render. Már régen is volt mód a szerkesztő ablakban (VewPort) történő megjelenítés mikéntjét beállítani. Volt a sima wireframe, azaz drótváz, a hiddenline, ami ugyanaz volt csupán a takart vonalak nélkül, ezeket egészítette ki az OpenGL bevezetése után a néhány árnyékolt (shaded) mód, majd a textúrázott (textured). A VPR módot választva egy, a végleges rendering -el közel egyenértékű eredményt kapunk, méghozzá hasonló módon, mint ahogy egy progresszív JPEG kép megjelenik. Először nagy pixelekkel, aztán fokozatosan ráfinomítva. Ráadásul a 11.5 -ös verziótól már pl. a DeptOfField hatást is beépítették a legények, sokat könnyítve ezzel a mélységélességet használó animációk beállításaiban. A fizikai rendszer is hiányzott a régi verziókból. Ez mostanra már rendkívül fejlett és sokrétű egységként épül be, hogy szinte valamennyi egyéb feature-el együttműködve olyan animációk elkészítésére adjon lehetőséget, amelyek eddig valóban csak a filmiparhoz voltak köthetőek. Ide kell sorolni pl. a lágy- illetve szilárdtest fizikát, a törésfizikát, de fizikai effectorokat is sorolhatok, mint pl. a különféle széltípusok. A legutolsó frissítés is ezt a területet erősítette meg leginkább. Az úgynevezett Bullet Dynamics fizikai panel egyre bővül, egyre komplexebb és átfogóbb lehetőségeket adva a felhasználónak. Nem nehéz végiggondolni, hogy úgy 15 évvel ezelőtt egy olyan animáció elkészítése mekkora kihívás volt, ahol porszerű részecskék ezreit kavarja fel mondjuk egy forgószél. De egy atomrobbantás gombafelhője is legalább ilyen lehetetlennek tűnő feladat lehetett. Valóban csak igazán képzett animátorok voltak képesek ilyet alkotni akkoriban. Most pedig néhány perc alatt egy egyszerűbb animáció előkészíthető, ráadásul a rendering is gyorsabban megy azért, mint akkoriban. Arról nem is beszélve, hogy lehetőség van úgynevezett renderfarmoknál kapacitást bérelni, aztán már csak a megfelelő módon előkészített állományt kell elküldeni és megvárni, hogy a kész produktum elkészüljön. Természetesen előtte érdemes néhány próba rendert lefuttatni kisebb méretben, kevesebb extra effekttel, hogy ne érjen minket kellemetlen meglepetés, amikor visszakapjuk a kész képe(ke)t, amin nem minden úgy van, ahogy megálmodtuk. Szerencsére a LightWave meglehetősen sokféle módon segíti az ilyen előzetes próbák végrehajtását, hisz a Viper és a VPR alapból sokat segít a beállításokban. Ezentúl pedig a Camera panel is sok lehetőséget nyújt a visszafogottabb teljesítmény-igényű rendering beállításaihoz. Otthonunkban is lehetséges saját renderfarm kiépítése, hisz az Amigás verzióból már ismert Screamer Network lehetőség továbbra is fennáll. Persze az a kérdés, mi éri meg jobban. Ennyi gépet megvenni, fenntartani, vagy elküldeni egy file-t és kifizetni a szolgáltatást. Hisz pár gép árából jó sok render időt lehet vásárolni. Nos, ennyit szántam így első nekilódulásra, amennyiben lesz rá igény, folytatni fogom a gondolatmenetet, sort kerítve esetleg a már említett kiegészítő alkalmazások, pl. a Zbrush rövid ismertetésére is. Mindenkinek köszönöm a megtisztelő figyelmet.

Maverick





Szegasztok



Sega Megadrive gamepad Amigán

Jó nagyot kívánok, önök a Tuningmánia rovatot hallják (aki hallja is szóljon, küldjük a mentőt – szerk.), már amennyiben még betárcsázós az internetük és az a perverziójuk, hogy lehallgatják az adatfolyamot a saját fülükkel (papír változatot vásárló kedves olvasóink az újságból tölcsért csavarva és azt fülükhöz tartva érhetnek el hasonló hatást – szerk.). Aktuális otthonheggesztős témánk, hogy hogyan lehet használni egy Sega MegaDrive játékirányítóját (pad) Amigán. Közvetlenül is rá lehet dugni az Amigára a padot, hiszen ez is szintén 9 tűs D-SUB csatlakozóval rendlekezik (hasonlóan a kor legtöbb és legnépszerűbb számítógépeihez és játékkonzoljaihoz) ha minden kötél szakad, de van pár eltérés, ami miatt a biztonság kedvéért jobb nem direkt ráaggatni. Furjunk-faragjunk!

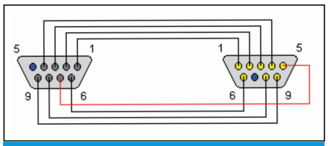
Nézzük csak a két kontroller lábkiosztását. Amint lehet látni, a négy irány teljesen megegyezik, továbbá a föld is, ezeket minden gond nélkül be lehet kötni. A gombok kiosztásra megegyeznek, ezeket is be lehet kötni, viszont itt már lesz egy kicsi eltérés a kezelésben. Amigán a táp a 7. lábra esik, ami az SMD-n a select signal. Ez még nem lenne baj, mert az bemenet, maximum magasra állítja és mindig a B bemenetet adja ki a multiplexer (amúgy is), viszont így a Sega-pad az 5. lábon nem kap tápot, viszont az Amigán ez a láb a 3. gomb és két bemenetet egymásra kötni nem vicces – noha Amigán elvileg ez kétirányú – a páros CIA chip nem örülne az Amigában.
Visszatérve a gombokra, Amigán a gombok simán gombok, megnyomod, kapsz egy libacombot vagy egy döglött lovat (North & South-ban). Segán viszont kicsit más.
Adva van ugye 2×2 gomb, 2 lábra bekötve ('A'/'B' és 'C'/'Start'). Értelemszerűen ez egyszerre nem jelenhet meg a kimeneten, csak az egyik állás, ezt dönti el a select signal. Belül van egy sima mezei 4 bites választó (a Sega csak 2 bitet használ) és amikor a gép magasra állítja a select lábat, akkor a 6. lábon a 'B', a 9. lábon a C jelenik meg, amikor alacsonyra, akkor a 6. láb az 'A' gomb állását adja oda, a 9. a Start-ét.
Mi következik ebből? Az, hogy mivel a selectet a Sega kezeli, Amigán szimpla kötögetéssel csak két gombot tudunk használni. Más kérdés, hogy Amigán az egy gombos hancurléc volt divatban, vagyis még a két gombot is csak elenyészően kevés játék támogatja.
Ami azt illeti, lehet, hogy a 6. és 9. lábra elkélt volna egy-egy ellenállás, ennek még utánanézek, hogy okozhat-e galibát, hogy nem a saját jele jön vissza a CIA-nak, hanem az SMD pad chipé.
Tesztelésre sajnos nem tudtam játékot előkaparni, mert arra ugyan határozottan emlékszem, hogy volt néhány Amigás játék ami használta a második gombot, de egy sem jutott eszembe, a JetStrike AGA kivételével, amit öcsém egy CD32 paddal tolt az 1200-esén, de ez itt egy ECS A500+, szóval a JS nem játszik.
Viszont van, amit az Amiga mindenütt alapból két gombbal használ, az egeret. Rádugtam a mouse helyére, rátehénkedtem a 'B' és 'C' gombokra (ami Joyon az 1. és 2. gomb, egéren pedig a bal és jobb fül), majd berúgtam az Amigát. (Szó szerint, mert lábbal kapcsoltam be a hosszabbítót, na ez a kickstart. ... Jóvammá, késő van. :P
Szerintem kényelmesebb, hogy a 'B'és 'C' gombok mennek, de ha valakinek nem tetszik, akkor rákötheti a földet a selectre és akkor az 'A' és a 'Start' fog menni. Vagy akár be lehet tenni egy kapcsolót is, hogy lehessen váltogatni a kettő között. Csak épp minek. :P
Kapott még két burkot is, mert mért ne, meg a forrasztás is jobb, ha védve van. (Stílszerűen, szürke oldal az Amigáé, fekete a Segáé).
Na, most elvileg megoldható lenne, hogy Amigán a 3. gombra bekössük az 'A' gombot, de ez már kicsit költségesebb, meg időt rablóbb meló lenne, kellene hozzá pár kapu, de kapu itt a kerítésen található egyedül, meg amúgy is *„i hate gates"*. :P
Elméletileg a select írogatását el lehet végezni egy oszcillátorral is, kell hozzá 2 flip-flop, az egyik az 'A' gombot, a másik a 'B' gombot tárolja, és hogy most épp melyik tárolót fogjuk írni, azt is az oszcillátor vezérelné. Ez természetesen így *„á la natúr"* nem menne, hiszen olyan hazárdos, mint az atom, nincs tisztességesen időzítve, a multiplexer nem fogja azonnal visszaadni a jelet, attól, hogy átírjuk a selectet, viszont a megoldás valami ilyesmi lenne:

Sega kontroller lábkiosztás

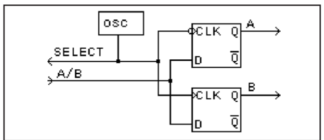
Tű	Select=GND	Select=+5V
1	Up	Up
2	Down	Down
3	Gnd / Left	
4	Gnd / Right	
5	+5VDC	+5VDC
6	Button A	Button B
7	Select	Select
8	Ground	Ground
9	Start	Button C

Amiga joystick lábkiosztás

Tű	Egér/Trackball	Fénypisztoly	Digitális Joystick	Paddle	Megjegyzés
1	V-pulse	n/c	/FORWARD	BUTTON 3	
2	H-pulse	n/c	/BACK	n/c	
3	VQ-pulse	n/c	/LEFT	BUTTON 1	
4	HQ-pulse	n/c	/RIGHT	BUTTON 2	
5	BUTTON 3(M)	Penpress	n/c	PotX	
6	BUTTON 1(L)	/Beamtrigger	/BUTTON 1	n/c	
7	+5V	+5V	+5V	+5V	50 mA max
8	GND	GND	GND	GND	
9	BUTTON 2(R)	BUTTON 2	BUTTON 2	PotY	



Íme, a hiperprimitív kapcsolási rajz (Forrás: pinout.ru)

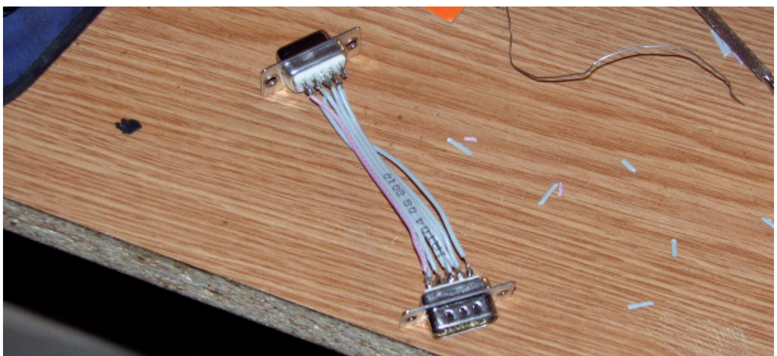


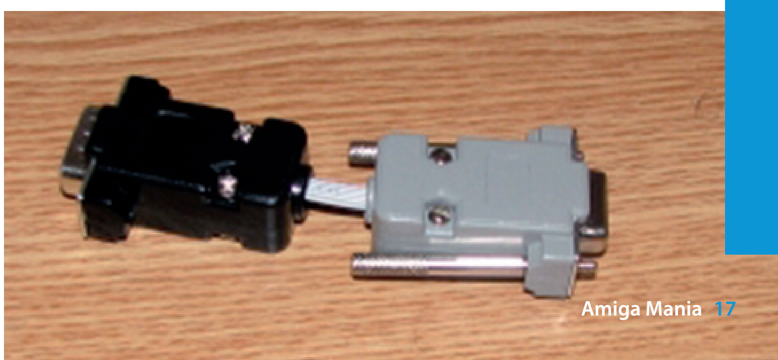
A 3. gomb bekötéséhez szükséges logika

Az oszcillátor váltogatja a selectet, ennek megfelelően az *„A/B"* vezetéken hol az 'A', hol a 'B' jelenne meg. Az 'A' akkor kerül a vezetékre, amikor az oszcillátor alacsony szintet küldött, vagyis az 'A' tároló CLK bemenetét negálni kell, mert őt pont akkor fogjuk írni. A 'B' magas szintnél jön be, őt csak *„simán"* tároljuk. Na de ugye, mint azt már említettem való, Amigán a két gombos játékok is ritkák, háromgombosról, egyről sem tudok. Program van, ami használja az egér harmadik gombját, illetve a rajztáblák, de játékról sosem hallottam, a gamepad meg játékra való... Vagyis semmi értelme ezzel szórakozni, bőven elég a két gomb, amit a sima átkötés nyújt. Elméletileg mindegy, hogy a CIA nem a saját jelét kapja vissza, mert táppal a Sega gamepad chipjét is az Amiga látja el, vagyis elvileg nem térhet el...
- Mi a különbség az elméletileg és a gyakorlatilag között?
- ???
- Elméletileg semmi...
Köszönet öcsémnek a fényképezőért. Sufni tuning rovatunkat hallották, legközelebb Trabantot konfigurálunk szofisztikáltan, kanalas gémmel és hókotróval.

Mr.Zorro



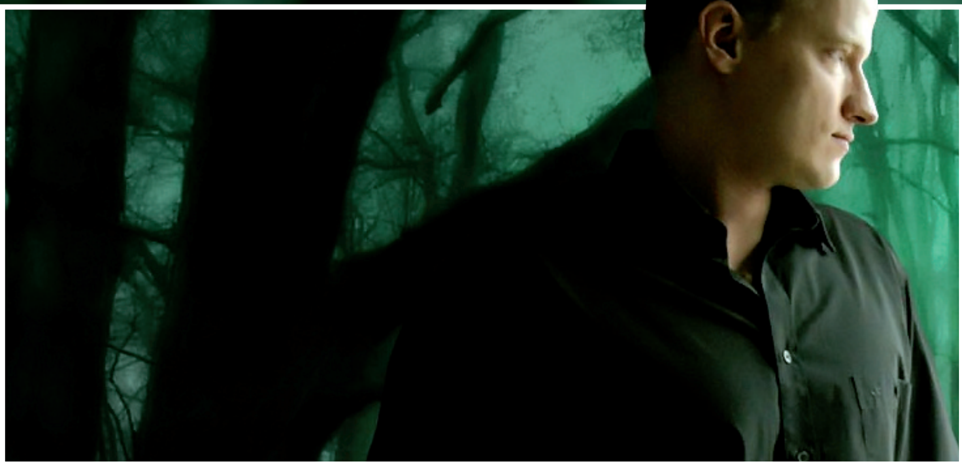




PIXELMÁNIA

Azok a csodálatos pixelvarázslók

Nagy öröm érte szerkesztőségünket, amikor cikkíró kollégánk, Sylon – akinek eddig egy Black Crypt végigjátszást és egy Raven Software-interjút köszönhettünk – meglepett minket egy felajánlással. Úgy döntött, hogy Legacy című szerepjátékának teljes grafikai anyagát a rendelkezésünkre bocsátja egy Amigás port, vagy tetszés szerinti, de kizárólag Amigára történő játékfejlesztés támogatása céljából. Eme örömteli esemény kapcsán értekeztünk Sylonnal pixelekről, művészetről, Amigáról.



AM: Azt már tudtuk rólad, hogy nagy fantasy rajongó vagy, de úgy látszik, nem csak élvezed a stílust – alkotni is szeretsz. Mesélj egy kicsit magadról!
SYLON: Szlobodnik-Hunyadi Attila vagyok, egy miskolci srác, aki ha kérdezik, legtöbbször grafikusnak mondja magát, bár ezt a szakmát *„hivatalosan"* sosem tanulta. Mint itt szinte mindenki, én is a '90-es évek elején kerültem be a vérkeringésbe, és ismerkedtem meg az Amigával, amit a mai napig a nagybetűs Személyi Számítógépnek tartok. 2001 óta főként játékfejlesztéssel keresem a mindennapi betevőt; egy saját cég társtulajaként kisebb platformokra (kezdetben PDA, manapság iOS és társai) dolgozunk. Géptípusok és fejlesztőtársak jöttek-mentek, de én maradtam, és a fő csapásirány sem változott: fantasy stratégia és szerepjáték.

AM: Mikor kerültél kapcsolatba az Amigával?
SYLON: Egészen pontosan 1992 tavaszán – a bátyám a C64-et lecserélte egy A500-ra, és míg ő játszott, én kísérletezgettem. Grafikával, hanggal, szerkesztőkkel, szóval mindennel, amivel lehetett.

AM: Mikor kezdtél el pixelezni?
SYLON: Már Amigán elkezdtem, természetesen a Deluxe Paint nevezetű csodával. Ez sokáig kitartott, a PC-s korszakba is elkísért, és azóta sem találtam jobb pixelező programot (csak kicsit csiszoltabb klónokat), bár manapság már nem ezt használom. Aztán bejöttek a tabletek (mármint a digitális rajztáblák), és mivel egy ideig könyvborítók, honlapok és reklámanyagok készítésével is foglalkoztam, a nagyobb felbontások és színmélységek miatt fokozatosan leszoktam a régimódi, *„szemkifolyva görnyedős, monitorra meredős"* pixelezgetésről. Mert akárki akármit mond, a pixelezés a grafika talán legnehezebb, legnagyobb türelmet és odaadást igénylő válfaja. De cserébe az agyoneffektezett műanyag Photoshop-termékek helyett valódi művészetet nézegethet az ember, aminek szó szerint minden pixelén meglátszik a belefektetett munka. Itt nem elég a rajztudás; a pixelek nagyon pontos elhelyezésére, kölcsönhatásuk ismeretére, a színek kikeverésére és a korlátozott paletta minél hatékonyabb használatára is szükség van. Én nem is tartom magam valódi pixelgrafikusnak (létezik még egyáltalán olyan?), csak amolyan ide-oda csapongó léleknek, aki megjárta ugyan a számítógépes grafika szamárlétrájának minden fokát, de nem bír megmaradni egy helyen. Én lennék a legboldogabb, ha visszatérnének a *„régi szép idők"*, amikor még renderelt grafikák, pofátlan scannelések és csili-vili effektek garmadája helyett a valódi rajztudás számított, de erre nem sok esélyt látok. Ezért is próbálkozom olyan platformokkal, gépekkel játékfejlesztés kapcsán, amiken még működnek a régi reflexek, és ahol még igény van a hagyományos grafikára.

AM: Melyek és kik a kedvenceid pixelgrafika terén?
SYLON: Kifejezett kedvencem nincs, de emlékszem, mekkorát néztem, amikor annak idején először meglátam Lazur, RA, Rank, Cougar, Fairfax és társainak egy-egy grafikáját, vagy az Odyssey-hez hasonló demók állóképeit, nem is beszélve az Agony átvezető képernyőiről, az Unreal egészéről, a Darkmere hangulatáról, a Bitmap Brothers- és a Team17-játékok szinte bármelyikéről… és persze még sorolhatnám. Isteneknek, elérhetetlennek tűntek számomra ezek az arcok, és sokuk a mai napig megmaradt ebben a státuszban. Aztán persze a scene-grafikusok legalább feléről kiderült, hogy scannelt képeket/festményeket rajzolgattak át szorgalmasan, de erről inkább szót se ejtsünk, a lényeg az elért hatás.

AM: Jelen van-e az Amiga az életedben, van-e esetleg géped?
SYLON: Igen, nem bírtam tovább: az emulátoros idők után, néhány éve újra vettem egy kissé lerobbant A1200-est, majd inkább rendeltem Angliából egy másikat, ami gyakorlatilag érintetlen állapotú. Nem tudom, miért, de ez az a gép, ami anno a leginkább a szívemhez nőtt; sem az 500-as, sem az ún. felső kategória nem tett rám olyan hatást, mint az *„ezerkettes"*. Természetesen rendszeresen olvasom az Amiga Mániát, időnként előveszem az Amigát is, és bár a szokásos okok miatt (házasság, gyerekek, otthonteremtés, pénzhajkurászás) jelenleg nincs elég időm és energiám komolyabban foglalkozni vele, ez az állapot hamarosan változni fog. Változnia kell.

AM: Beszéljünk egy kicsit a játékaidról. Egészen pontosan a Legacy érdekelne…
SYLON: A Legacy 2003-ban jelent meg, bár a grafikája (klasszikus, 8 bites, sprite-alapú pixelgrafika) már a '90-es évek közepén-végén elkészült – természetesen Deluxe Paint-tel, egy mai szemmel borzalmasan rossznak számító monitoron. Csak egyszerűen nem találtam programozót, aki össze tudta/akarta volna rakni belőlük azt az RPG-t, amit elképzeltem, és a piac sem volt már akkortájt túlzottan pixelgrafika-barát. ('96-ban robbantott a Quake, majd jöttek a 3D-gyorsítókártyák, stb, mindenki erre volt rágerjedve.) 2001 volt az az év, amikor a PDA-gépek elterjedésével újra igény nyílt az alacsony felbontású, 8 bites játékokra, és ekkor sikerült összejönnöm azzal a programozóval, aki végül összehegesztette nekem a cuccot.
A Legacy tulajdonképpen egy Amigás játék, ami PDA-ra jelent meg. Én sajnálom a legjobban, hogy mire elkészülhettem vele, már elmúlt az *„aranykor"*. Maga a játék az az igazi oldschool dungeon crawler, megspékelve némi külső helyszínnel (városok, erdők, mocsarak stb), kocsmákban felvehető party memberekkel, körökre osztott, mégis realtime harcrendszerrel és társaival. Ma már nem







vagyok rá annyira büszke, a grafikája is kicsit idejétmúlt, de mindig kedves marad nekem, amolyan szerelemgyerek. Jut eszembe, a Legacynak folytatása is lett 2006-ban: a The Quest szintén javarészt pixelgrafikával készült, és persze nagyobb, szebb és összetettebb, ahogy szokás, szép karriert futott be iPhone-on, de valamiért a Legacy volt az, ami a maga idejében igazán átütő lett. Ott és akkor nagyon sikerült elkapnunk valamit, illetve kielégítenünk azt az igényt, amit most PC-n a Legend of Grimrock-nak sikerült: egy sokáig halottnak hitt műfaj feltámasztását. A Legacy 2004-ben elnyerte az év játéka és az év RPG-je címet a különféle PDA-játékokkal foglalkozó oldalakon, sokáig az RPG-eladási listák élén szerepelt, a külföldi fórumokon százezerszámra születtek róla a posztok, külön fansite-ok tucatjai bukkantak fel a semmiből, az ingyenesen kiadott szerkesztővel legalább félszáz kiegészítőt gyártottak hozzá emberek a világ minden tájáról, interjúk hadával kerestek meg minket, konferenciákra hívtak, ésatöbbi – szóval ment a szekér, jó érzés volt végre látni, hogy mások is szeretik az, amit mi. Idehaza persze ebből szinte senki nem vett észre semmit, de nem is ez a fontos. Hanem hogy bebizonyította: még mindig van igény a pixelgrafika hangulatára, a klasszikus, főként Amigás gyökerekkel rendelkező szerepjátékra.
Mostanság éppen egy fantasy kártyajátékot fejlesztünk – természetesen renderelt 3D-s csodák helyett modernkori (azaz nem 8 bites) pixelgrafikával. Aztán valószínűleg jöhet egy újabb RPG, ami még szebb, még jobb, még nagyobb stb. lesz, mint a The Quest. :)

AM: Volt szerencsém egyszer látni téged pixelezés közben… mint egy gép, félelmetes volt.
SYLON: Tényleg? Már nem is emlékszem rá. Hát, iparkodik az ember… :) De azért nem olyan nagy ördöngősség. Csak türelem és gyakorlás kérdése.



AM: Beavatnád a kezdő és haladó pixelmániásokat a DPaint-technikád rejtelmeibe?
SYLON: Huhh, ez nehéz kérés, mert manapság már nem használok DPaint-et, és mint említettem, a 8 bites paletták sem kötik meg a kezem… De az biztos, hogy a hotkey-ek használata, valamint a helyes paletta kikeverése nagyon fontos. Én gyakorlatilag mindent billentyűkkel irányítottam, hogy le se kelljen vennem a szemem arról, amit éppen az egérrel a munkaablakban csinálok. A legtöbbet talán a palettában való lépkedést használtam, azaz a színek ide-oda lapozgatását, miközben a másik kezemmel folyamatosan húztam a vonalakat, így érve el az *„azonnali színátmenet rajzolását”*. (Ehhez van szükség a tökéletesen összeállított, sorrendbe rakott palettára.) A másik fontos funkció a brush-kezelés volt, amit ahol csak a grafika típusa/stílusa engedte, szintén sűrűn használtam: ha kidolgoztam egy részletet, azt brush-ként kivágva lepakolgattam egymás mellé, majd az új részekre utólag rádolgoztam, hogy ne látszódjon az ismétlés. Így jóval kevesebb munkával sikerült legyártanom egy nagyobb, szépen kidolgozott felületet.
És biztosan voltak még hasonló trükkök (emlékeim szerint a translucent funkciót is sűrűn használtam), de a lényeg, hogy soha nem a rajzprogram számít. Nekem legalábbis mindig mindegy volt, hogy éppen mit használok. Ha már egyszer beléd rögzült ez a fajta látásmód, egy kis gyakorlás után bármilyen programmal elboldogulsz. Nekem manapság ugyanolyan jó a Painter, a Photoshop (igen, ezzel is lehet rajzolni), a DP-klónok valamelyike (ArtGem, ProMotion stb.) vagy bármi, ami éppen akad. A lényeg, hogy effektezés, renderelés, digitalizálás és egyéb csalások nélkül, csak a magad ügyességéből addig dolgozz egy képen, amíg az meg nem felel az igényeidnek. Szerencsére a számítógép nem türelmetlen és nem kopik el, megengedi, hogy kezdőként akár órákig bénázz és kísérletezz valamin, százszor is letörölve egy-egy layert (áldassék a neve annak, aki kitalálta őket!), hogy újra megpróbálkozz azt a képet visszaadni a monitoron, ami – jó esetben – oly világosan ott van a fejedben.

AM: Sokoldalú ember vagy, úgy tudjuk könyvet is írsz…
SYLON: Igen, minden foglalkoztat, ami az alkotással kapcsolatos. A fantasy-regénytrilógiámat szeretném jelenleg olyan állapotba hozni, hogy kiadható legyen, de egyéb elfoglaltságaim miatt ez is csúszni fog – már lassan tíz éve csúszik, de egyszer csak elkészül… Ezen kívül egy grafikai album elkészítése is a terveim között szerepel, és még néhány dolog, de ez most nem fontos, beszéljünk inkább az Amigáról.

AM: Rendben, zárszóként akkor mondjunk valamit arról, amit sokan csak Amigás örökségnek neveznek. Létezik szerinted ilyen, és tovább lehet azt vinni, adni a mai generációnak?
SYLON: Szerintem igen, létezik. Nem kifejezetten Amigás, inkább úgy mondanám, abból a korszakból való, amikor még nem a gépek sebessége döntötte el, mire képesek vele az emberek. Akár grafikáról, akár zenéről, akár programozásról beszélünk. A pixelgrafikára visszatérve, én úgy vettem észre, sosem szűnik meg rá igazán az igény, csak a gépek változnak, amiken az emberek a fröccsöntött fűtőszalag-világokba belefáradva újra és újra kiéheznek valami különlegesre. Valami emberközelire, valami olyanra, ami nem próbál egyre jobban hasonlítani a valóságra minél több és több polygon- és pixelszámmal, aminek nem szaglik minden képkockája a beleölt dollármilliókból, hanem bevallottan és felvállaltan egy művészeti produktum, ami a fantáziádat is megmozgatja, mert egyszerű emberek kis csoportjának szerelemterméke, több száz fős megalomán, kizárólag üzleti alapon létrejött szuperprodukciók helyett. A néhány fős alkotói közösségek hangulatáról beszélek, arról az örömről, amivel ezek az emberek végzik a dolgukat, és ami átsugárzik a játékokon is. Arról a fantáziáról, eredetiségről és kreativitásról, aminek a hiánya miatt már jó ideje egy helyben toporog, folytatások folytatásaira és a látvány felesleges tuningolására épül az egész *„nagyjátékpiac”*. De szerencsére a PDA, majd az iOS-jellegű platformok elterjedésével újra előjöttek a kisemberek, újra az egyedi ötleteken és a hangulatos megvalósításon van a hangsúly. Ez az a lépték, az a fejlesztői-alkotói közeg, amit megengedhet magának bárki otthon a szabadidejében, és amire a kreatív emberek többsége vágyik. Szerintem ennek az igénynek felelt meg elsőként igazán az Amiga, ezért válhatott egy korszak jelképévé, kicsúcsosodásává. És emiatt létező jelenség az, hogy akik ott és akkor részesei voltak a *„forradalomnak”*, a mai napig nem tudják elfelejteni azokat az éveket, azt a kreatív robbanást, amit ez a gép elhozott az embereknek.

AM: Köszönjük szépen, hogy rendelkezésünkre álltál, és további sok sikert kívánunk neked!

Hevő







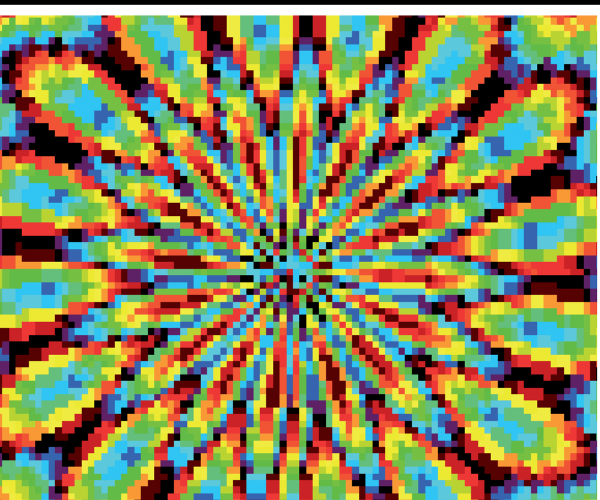
DEMOLÓGIA

Immáron az Amiga Mánia hatodik megjelenésének alkalmából köszöntöm hetek minden kedves és kitartó Amiga felhasználót! A múltkor néhány mondat erejéig adós maradtam még a vektor grafika kapcsán, így most ezzel kezdeném.

A vektor rutin sok teljesítményt igényel, így mindenképp szükséges a kettős pufferelés (Double Buffering), ami azt jelenti, két képernyőt kezelünk a memóriában, egyikre épp rajzolunk, a másikat pedig láthatóvá tesszük a képernyőn. Aztán cseréljük a kettőt. Ehhez Amiga esetén csupán a bitplane-ok kezdőcímeit kell váltogatni, amit a Copper nagy örömmel meg is tesz. Erre azért van szükség, hogy a kirajzolt kép mindig teljes és időzítési problémáktól mentes legyen. Nem árt ezenkívül a fill-ezés és a képernyő törlés méretét is az objektum méretéhez szabni. A Blitter ugyanis képes egy kisebb négyszög alapú területen elvégezni a munkát, ehhez csupán a Blitter kezdet, méret és modulo regisztereket kell jól beállítani. Ha mondjuk egy kockát forgatunk, ami csupán negyed képernyőnyi helyet foglal, felesleges a Blittert olyan területeken is dolgoztatni, ahol nincs tényleges feladata. Ki kell számolni, mekkora az a négyszög, amiben elfér, hol kezdődik, és így állítani be a Blitter regisztereket. A demókban látható sok nagyon összetett vektor forgatás pontosan ilyen apróknak tűnő plusz takarékosságoknak köszönhetően olyan látványos. Mert amit megspórolunk ezeken, azt még több pont elforgatására és még több polygon kirajzolására fordíthatjuk.
Használhatunk fényárnyékolási technikát is, ezt a scene *„shining"* vektornak nevezte, de volt még az áttetsző oldalú *„glenz"* vektor is.
Még egy óriási jelentőségű dolog, az itt leírtak csupán konvex objektumokhoz alkalmasak. Ezt egyszerűen úgy definiálhatjuk, hogy a tetszőleges két csúcsot összekötő szakasz sehol sem lép ki a testből. A konkáv vektor megvalósítása még ettől is sokkal bonyolultabb. Dióhéjban annyit, hogy fel kell bontani konvex darabokra, ezeket egymástól független módon kell kirajzolni, fill-ezni, majd egymáshoz illeszteni, méghozzá térbeli elhelyezkedésüknek (középpont) megfelelő sorrendben. Erre A500 szintű gépen realtime futtatható megoldás nemigen akad, a gyorsított verzióknál pedig sok a hiba, a kirakási sorrendet néhol fixen el kell tárolni, mert különben bizonyos nézőpontból a távolabbi "darab" takarja a közelebbit.
A vektor grafikához amúgy van egy profibb módszer, ami matrix műveletekkel dolgozik de én ezt a verziót mutattam be, mert én is így kezdtem és szerintem nem szakavatottak számára ez szerintem átláthatóbb.
Aki úgy gondolja nekiveselkedik saját vektor rutinjának, annak először is sok türelmet és kitartást kívánok. Nekem anno tacskó kölyök koromban fél évem ment rá, de még ma is emlékszem arra a Szilveszter(!) éjszakára amikor az első vektor forogni kezdett. Azonnal rohantam be szüleimhez, hogy *„Forog a vektor!!!"*, amire ők természetesen azt felelték: *„Na és? Mi az a vektor?"*. :)
Nos úgy érzem, a *„Bevezetés a vektor grafikába dióhéjban"* kihívásnak ezennel eleget tettem, most lássuk, mi a helyzet a félbehagyott demónkkal!
A Silents csapat által kreált Global Trash, ahogy azt már említettem, bővelkedik különféle vektor grafikai látványelemekben.
Mindjárt az első fél perc után egy Copper segítségével színesre varázsolt gumi kockát láthatunk, melynek formája előre tárolt sinus értékek alapján csavarodik. A Copper színezés jól tetten érhető a vízszintes sávokban, hisz bár a Copper minden vízszintes sorban át tud állítani minden színregisztert (sőt, chipset-től függően 8 vagy annál kevesebb pixelenként vízszintesen is), az OCS 4096 színű palettája miatt nincs elég árnyalatunk egy-egy színből, hogy tenyérnyi felületeket szépen árnyékoljunk. Ezért a széles sávok. Erről elég még annyit tudni, hogy itt a kocka minden oldala egyetlen színt használ a valóságban, de a Copper a képernyő kirajzolása közben képes ezeket a színeket egyenként megcímezve átvariálni. Mivel ez elég megfoghatatlannak tűnhet, szinte bizonyos, hogy a közeljövőben fogok egy kis időt áldozni a Copper-rel létrehozható trükkökre.
A következőkben egy már részletesen bemutatott credits part jön, majd ezután egy több vektor elemet felvonultató rész következik.
Elsőként egy 3.5"-os floppy lemezt csodálhatunk meg, melyet animált vektornak is nevezhetünk, hisz a fém takarólemez oda-vissza csúszik. Ezt egy viszonylag egyszerű űrhajó, majd egy valódi remekmű követi. Egy henger, melynek felületét alkotó szekciók színét folyamatosan ciklálják, aztán egy kis alakváltoztatás után már egy teljesen más geometriai elem forog előttünk.
Ezt egy pixelezett kép követi, melyet Sionic követett el. Ötletes és szépen kivitelezett grafika.
Az ezt követő 3D pontokból kirakott gömbről ugyan állítják hogy minden trükköt mellőz, én mégis szkeptikus vagyok ezzel kapcsolatban. Mindenesetre látványos.
Máris érkezik egy kuriózum, egy ray traced űrhajó. Ez természetesen (még ma is) előrekalkulált dolog. :)
Plazma. Na nem az a fegyverből kilőtt nyaláb, de nem is tv, hanem a képernyőn feltűnő csodaszép effekt. Három félét is láthatunk, igaz, a színek ciklálása és a Copper rész változatlan, de az alap grafikai pattern cserélődik. Egyszerű és gyönyörű effekt. A Copper itt kifuthatja magát. Ez volt az a rész minden demo esetén, mikor a 486 tulajok arca hirtelen zsugorodásnak indult.
Ezt követi egy TSL vektor logo, melynek felületei stroboszkópszerű fényhez hasonlóan villannak fel. Vigyázat, ez nem a már említett shining vektor!
Érkezik a fő vektor attrakció, egy monumentális csillaghajó, kiváló konkáv vektor példa. Azt is kiválóan mutatja, mekkora teljesítmény kell neki, hisz míg a gépezet egykét konkáv része teljesen kívül nem kerül a képernyőn (értsd:nem kell kirajzolni), bizony ugyancsak döcögünk.
Eztán már csak a The End felirat jön, a négyzetrácsos, modulo effekttel hengerpalástra *„görbített"* háttérrel. De valamit igencsak tölt a floppy. Vajon mi lehet ekkora?
Jó néhány track beolvasása után egy újabb csodás ray tracing animációt csodálhatunk meg, majd a már nyugodtabbra hangolt zene hallgatása közben még elolvashatjuk a legfontosabb információkat. Eközben a háttérben egy közepes starfield szimuláció fut.
Ennyit a Global Trash-ről, normális esetben itt kellene elköszönnöm, de most mégsem ez jön.

MAJOR RELEASE – DA JORMAS

Következzen még egy demo, ezúttal egy kimondottan modern darab 2004-ből, név szerint a Major Release a Da Jormastól.
Nos, ez a produktum már az új évezred szülötte, de mégis egy Amiga 500-at igényel csupán. Így senki ne várjon 68030+ szintű trükköket, de erről mégis hamar elfeledkezik az ember.
A demo elején a csapat logo-ja és a presents felirat is egy azonos sinus effekttel érkezik meg a képernyőre. Ez meglehetősen sokáig eltart, noha szinte nulla számításigényű, így azt feltételezem, hogy a háttérben komoly előkészületek folynak a későbbi, nagyobb számításigényű látványelemekhez.
Ezt egy Major Release logo követi, mely a képernyő középpontjából zoom-ol be, míg szinte a teljes képernyőt betölti. Némi várakozás után ugyanezen animációt visszafelé játszva tűnik el a szemünk elől. Igaz, nem egy komplex effekt, mégis azt mondom, elég szépen sikerült kivitelezni.
Ezután jön a majom! Igen, egy majmot ábrázoló, narancs színvilágú háttérkép következik, melyen az állat egy golyó alakú (valószínűleg) gyümölcsöt szorongat.
Hamarosan érkezik is a szinte kötelező trükkös scroll, melyen azt olvashatjuk, hogy a dA JoRMaS bizony 1994 óta zúzza azt a bizonyos golyót. :)
A dolog érdekessége csupán annyi, hogy a szöveg nem











csak a vízszintes síkban mozog sinus-ban, hanem eközben a mérete is dinamikusan változik a zene ritmusára időzítve. Hmm, nem is rossz.
A következő szereplő egy jelly ball, vagyis egy zselégolyó. Méghozzá textúrázott és A500 demo-hoz képest fenomenális! Igaz, a pixelek nagyok és a mozgás is meglehetősen alacsony frissítési rátával van megvalósítva, de mivel ez is a zenéhez van időzítve, fergetegesen jól néz ki.
Ha a jellyball döbbenetes volt, akkor a következő elem szinte hihetetlen az alkalmazott hardware-en. Egy emberi arcokat ábrázoló képet látunk forogni, torzulni a képernyőn. Mindezt olyan sebességgel és minőségben, mint a korábbi AGA 030+ produktumokban.
Persze a szürke-árnyalat miatt minden bizonnyal jóval kevesebb színt igényel, így a memóriaműveleteken sokat lehet spórolni, de akkor is lenyűgöző.
Eztán a csapat egyszerűsített logo-ja tölti ki a képet. Engedtessék meg nekem, hogy ne írjam le, mit ábrázol. Aki látja, úgyis ráismer. Akit meg a kisgyermeke kérdez, hazudja hogy űrhajó! :)
Szerencsére ez is csak háttérkép egy effekthez, méghozzá egy hengerpalástra feszített szöveghez. Ez a szöveg elárulja nekünk a hw igényen kívül, hogy ezzel neveztek az oldskool demo kategóriában az Assembly 2004-re. Amit ők akkor még nem tudtak, azt mi már tudjuk: második helyezést értek el vele.
Máris érkezik a következő látványelem, ami egy háttérkép előtt történő interferencia. Nem lennék meglepve, ha dual playfield módban futna a dolog. Bár nem szedtem szét, hogy mempeeker-rel bogarásszam, mégis ezt tartom logikusnak. Ez egy speciális üzemmódja az Amiga grafikus rendszerének, ahol a bittérképek egyik illetve másik fele teljesen külön kezelhető a képernyőn, egymástól külön mozgatható. Mint pl. egy repülős játékban a műszerfal illetve a táj. A háttér ez esetben egy kép, amelyet egy teljesen különálló grafikus effekt eltérő telítettséggel takar ki.
Nincs Amiga demo Copper plazma nélkül. Ez talán így nem teljesen igaz, mégis az esetek többségében a classic demo tartalmaz ilyen trükköt. Ezt nem ússzuk meg ezúttal sem, méghozzá egy elég rendhagyó sinus plazmát láthatunk. A sinus plazma egy meglehetősen egyszerű trükk, minimum egy, de inkább több vízszintes és ugyanennyi függőleges sinus-hullám összeadásával indexelünk színeket a színpalettáról. Mivel a sinus nem szögletes, a folyamatos színátmenet garantált, csupán a megfelelő paletta elkészítésére van szükség. A mozgatáshoz csupán a sinus hullámokat kell *„mozgatni"*, vagyis technikailag az adatokat kell más kezdőpozíciótól indulva beolvasni. Rém egyszerű, épp ezért dobtak rajta a fiúk egy nagyot, és itt a sinus plazmánk egy középpontból kifelé haladva mozog. Szép és látványos effekt.
Egy jégkrémes kép gördül be a képernyőre. Ez egy teljesen egyszerű modulo effekt, nem különösebben bonyolult. A kigördülés dettó A kép viszont elég jól sikerült, legalábbis az *„űrhajó"* (khm...) után komoly előrelépés.
A képet szokatlanul hosszan szemlélhetjük, valamint a be- és kigördülés is elég időhúzós, így garantált, hogy valami látványos jön, amihez kell egy kis előre kalkulálás. Meg is érkezik, csakhogy ez még mindig nem az a durva effekt. Ez egy szürreális vektortáj , ahol a terep több, a kamera irányára merőlegesen egymás mögé helyezett vektor síkból áll, melyeknek a színeit éppúgy felülcsapják a Copper segítségével, ahogy a háttérszínt is.
Se nem forog, se nem változik. Hát ez nem igényelt előre kalkulált dolgokat, az tuti. De akkor vajon mi?
Talán a következő elem. Ez egy toronyházakból álló kompozíció. Igaz, hogy a tornyok sima hasábok, egyetlen színnel fillezve a Copper-naplemente előterében, de ez egyrészt forog, ráadásul dobtak rá egy motion blur effektet, amit mozgás elmosódásnak nevezhetünk. Ezt pedig úgy érik el, hogy néhány plusz fázist számolnak és különböző intenzitással rajzolják ki. Itt elképzelhető, hogy némi előrekalkulált adat jól jön.
A következő grafikai elem valójában két effekt kombinációja. Egy roto-zoom elem középen, közben pedig egy kaleidoszkóp szerűen tükrözött pixel kirakó, úgynevezett plotter rajzolgat a képernyőre. Nem mondanám szépnek, sokkal inkább rondának és bár biztosan komoly technikai elem, ebben a formában szerintem nem kellett volna szerepeltetni a demóban Egyszerűen csúnya. Talán más színben jobban mutatna.
Ezután egy szemgolyót láthatunk mocorogni, egész pontosan egy szemet ábrázoló képet nyomnak ki lencse effekttel gömbpalástra és ahogy a kép adatokat mozgatják rajta, olyan hatást érnek el, mintha a szem forogna. A szembogár bizonyos fázisokban meglehetősen rombusz alakú, ami a gyökvonás elhagyására enged következtetni, de ez csak az én véleményem. Amúgy a trükk nagyon látványos, ráadásul jókor is jön, hisz az előző ronda ciklámen színű effekttől nekem is így forgott a szemem. :)
Aztán ismét egy szem, ezúttal háttérként. Előtte újra egy scroll, miszerint a csapat azokat a bizonyos golyókat 1994 óta... A szöveg ismét látványosan mozog, most csokornyakkendő szerű flip-eket kever a térbeli méretváltoztatással. Ötletesek ezek a kis snittek, mert nem kell hozzá őrületes meló, ugyanakkor ha jól időzítjük a mozgást, piszok hatásos látványelem.
Aztán már jön is egy kis Spaceballs koppintás, táncikálás a szépen villogó stroboszkóp effekttel a háttérben. A színek jók, a mozgások is első osztályúak. Határozottan színvonalas rész.
Ezután még három térbeli objektum forgását nézhetjük végig. Ezek nagyon korrekt módon kivitelezett grafikai elemek, a fény-árnyék dolgot ugyan szemmel láthatóan egy ügyes csalással oldják meg, de akkor is csodás a végeredmény. Egy demo esetében pedig csak ez számít.
Ezt már csak egy Star Wars scroller követi, természetesen sárga színű karakterekkel. Ebben a credits listán kívül a kötelező köszöneteket olvashatjuk megspékelve további információkkal a demo elkészülésével kapcsolatban. Legvégül pedig egy egyértelmű igazságot: Az Amiga 500 sosem hal meg!
Én ezt igaznak érzem bármelyik Amiga modellre, tehát jobban hangzik így: *„Az Amiga örök és halhatatlan".*
Ezt pedig az ehhez a demo-hoz hasonló harmadik évezredbeli alkotások bizonyítják leginkább. Remélem mindig akadnak vállalkozó szellemű tenni akarók az Amiga háza táján Ez mostanra tényleg olyan ki mit tud-szerű dolog. Van, aki magazint ad ki, akadnak kiváló demo bandák és még továbbra is hallani egy-egy készülő játékról. Reméljük ez nem lesz másként ebben a vadonatúj 2013-as évben sem. Hajrá!
Most jött el az ideje, hogy megköszönjem ismételten a figyelmet minden kedves olvasónak, várok vissza mindenkit a következő Demológia hasábjain!
Amiga Rulez! **Maverick**







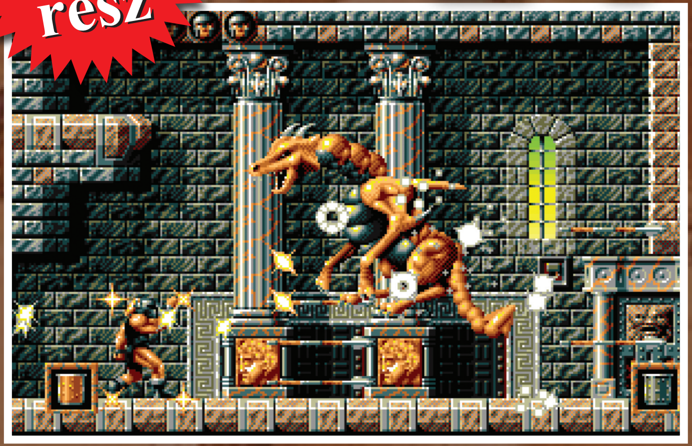
Utazás idősíkokon át: Az ókor

Az őskort maga után hagyva történelmünk már jóval szerteágazóbb és sokrétűbb, igaz ez az ókori ember világképét, gondolkodásmódját és környezetét felvonultató játékokra is. Lehetőségeink már nem annyira behatároltak, mint az előző időszak jump'n'run példáival, a lényegesen kifinomultabb társadalmi, és kialakuló gazdasági rétegződések, módszerek és teóriák már messze több lehetőséget rejtenek magukban.

1. rész

GODS

Kiadó: The Bitmap Brothers
Verzió: A500/A2000
Stílus: ügyességi, akció
Év: 1991





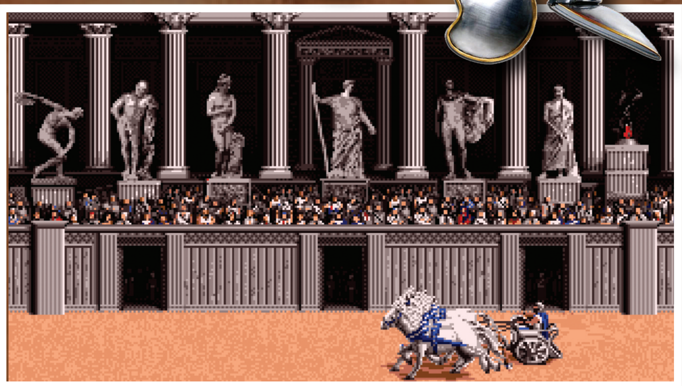
Az istenek csak keveseket segítenek, még kevésbé engedik, hogy egy földi halandó halhatatlanságot nyerjen. Mikor azonban az ősi várost pusztító démonok serege szállja meg, kénytelenek engedményt tenniük. Saját sorsukat egy halandóra bízzák, akinek feladata, hogy legyőzze a Gonosz minden formáját. Cserébe a jutalma örök lét, az istenek világában. A Gods az egyik olyan akciójáték, ami iránt mindig mindenki tud valamilyen okból kötődni. A grafika rendkívül stílusos, jól hozza az ókori építészetet, a szörnyek kellően változatosak, a főcímzene pedig igazi Amiga-s védjegy, a Nation12 nevű formáció Into the wonderful című slágere Paulára hangszerelve. Bár a főhős mozgása kicsit ráérős, a scroll pedig darabos, (ez utóbbi egyébként érdekes módon általában jellemző a Bitmap Bros. játékaira, lásd Chaos Engine) az egész mégis jól kezelhető és nagyon jól biztosítja az alaphangulatot. Számos felvehető extra van, időnként kapcsolók és kulcsok keresése ugyanúgy feladatunk, mint az ellen ritkítása minden létező eszközzel. Négy meglehetősen nagy pálya bejárása után a végső ellenfél leküzdése marad csak hátra, hogy hősünk beteljesítve küldetését elfoglalhassa megérdemelt helyét az istenek között.

CENTURION

Kiadó: Electronic Arts
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia, akció
Év: 1991







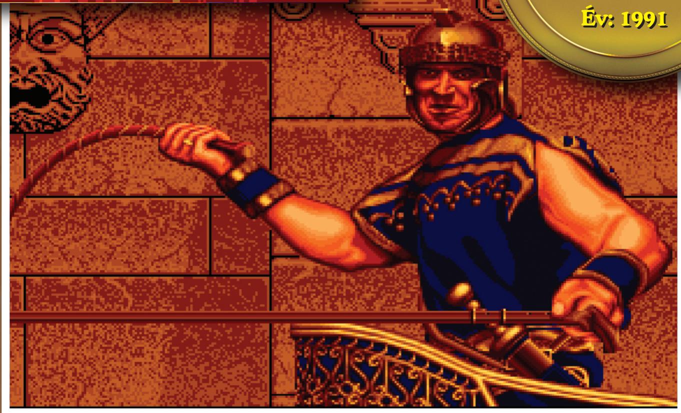
A Római Birodalom a legismertebb és talán legkedveltebb téma a klasszikus stratégiai játékok témakörében. Ez esetben is ez a meghatározó történelmi korszak elevenedik meg a képernyőkön. Feladatunk nem más, mint hogy szép jövő előtt álló vezérként sereget, majd seregeket építve az idő előrehaladtával egyre nagyobb befolyásra tegyünk szert, miközben tollal és/vagy karddal folyamatosan kiterjesztjük a birodalom határait. Kezdetben egy seregünk van, amellyel megkezdhetjük hódításainkat a környező népekkel vagy tárgyalások útján, vagy háborúskodással tisztázva szándékainkat. A meghódított területeken aztán adóztatással a vagyont, cirkuszi játékokkal pedig az ott élők morálját tudjuk növelni. Sereget, hajóhadat tudunk fejleszteni, majd azokat csatába küldhetjük. Ilyen alkalmakkor kiélhetjük közvetlen vezetői ambícióinkat, és személyesen vezethetjük a csatába seregeinket. Érdekes akciórészek és jó játszhatóság jellemzi a programot, hosszútávra is remek kikapcsolódást jelent.



CARTHAGE

Kiadó: Psygnosis
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia, akció
Év: 1991





Az ókor egyik nagy összecsapása volt a játék címébe is foglalt ország és Róma viadala. Ennek meglepő módon a Psygnosis fogott neki, és egy igen egyedi, sajátos megoldással rukkoltak elő. Ez alatt azt kell érteni, hogy a stratégiai rész jól átgondolt, a funkciók rendben vannak, a játék egésze emiatt alapvetően remek, azonban ez a cég nem lenne hiteles, ha épp ebbe a programba ne pakoltak volna be látványos vizuális effektusokat. Ilyen két látványos megoldás egyrészt a térkép megjelenítésére szolgáló 3D-s landscape-effektus, ami jó fraktálhoz híven igen nagy léptékről egészen közelire nagyítható a minél jobb csapatkezelés kiszolgálása érdekében. A másik, kevéssé mindennapos, ám annál hangulatosabb *„őrület”* egy fogathajtás – arcade kivitelben, ami gyakorlatilag nem más, mint a Lotus Turbo Challenge, csak sportkocsi helyett egy fogattal vágtathatunk az olajfák árnyékában. Az egész játék tehát méltó a cég akkori hírnevéhez, remek szórakozást garantál hosszabb időre is.



Ez a mű akció/kaland stílusban született. Főhősünk kezdetben rabszolgaként éli mindennapjait, majd hosszú küzdelem árán folyamatosan lépve felfelé a ranglétrán tör egészen a csúcsig. Érdekes és változatos a program, külön érdekessége, hogy négy lemezen jelent meg, ami előrevetíti, hogy nem kevés grafika és hang segíti a játékmenet változatosságát, illetve a hangulat megteremtését. Jellemzően fontos lépések helyes sorrendje segíti a továbbjutást a programban, tehát inkább kalandjáték koncepciója van. Rabszolgaként kalandunk máris egy komoly akadály leküzdésével indul, mivel a szigeten, ahol élünk hamarosan vulkán tör ki, de a menekülésre szolgáló hajókra csak szabad polgárok szállhatnak fel…



Kiadó: Millenium / Electronic Arts
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia
Év: 1992

Kiadó: Impressions
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia
Év: 1992-1993



CAESAR et Deluxe



Ez a két produkció gyakorlatilag az ókor SimCity-je. Gyakorlatilag ugyanazok a lehetőségek mint abban az alapműben, ám lehetőségeink, eszközeink illetve a kihívások, melyekkel szembesülnünk kell erre az időszakra vannak kihegyezve. Sajnos Amigán csak két változat jelent meg, amely nagyjából pont ugyanazt tudja, a második és az utána következő részek a komplex hadjáratokkal, birodalomépítéssel és izometrikus játéktér-megjelenítéssel csak Mac és PC gépeken érhető el. Aki a városépítős menedzselős elfoglaltságokat kedveli, biztosan nem csalódik. Látványos, összetett, sokoldalú és szórakoztató.

AmiBoing

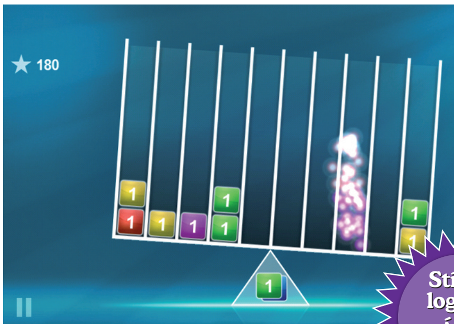
Szoftver és játék újdonságok




Egyik gyakran emlegetett oka annak, hogy nem vagyunk elegen mi Újgenerációs Amígók ez: *„De hát nincs rá ezmegazmegamazmeg program és nem lehet vele eztmegaztmegamaztmeg csinálni!”* Valóban áthidalhatatlan akadály lenne ez? Lássuk, mire is van szükség a szoftverfejlesztéshez. Kell egy text editor, egy fordítóprogram, egy grafikus alkalmazás. Oké, beállok Aminet közepére és körbenézek. De hisz mindezek az eszközök hegyekben állnak! Mi kell még? Áhh, idő! Elvégeztem hát egy kísérletet. A szükséges alkalmazásokat felraktam a gépre és vártam. Csak ültem és vártam. Aztán csak hogy az időből elegendőt adjak az esszenciához tovább vártam. Végül benéztem a source fiókba. NEM VOLT OTT SEMMI!!! A kísérlet bizonyítékát adta, hogy valamit kihagytam a CoolSoftware receptből. Újra megnéztem a receptet és tényleg az alján még valami állt halványan, apró betűkkel: *„Fejlesztő”.* No, ezt már nem találtam a kamrában, sőt a sarki fűszeres szerint egyszerűen hiánycikk az Amiga Fejlesztő. Évek óta hiába rendelik. Ahogy azonban az előző számban olvasható EntwicklerX interjúból kiderült, van ahol a recept minden eleme rendelkezésre áll. A játékfejlesztő elegy teljessége mellett Goos McGuile és Imagodespira kezei alól kész játékok sora ölt formát és OS4 játékosok tucatjainak segítenek eltölteni az amúgy lassan vánszorgó időt. Miután a negyedik számban bemutattuk első kiadott játékaikat máris itt a következő négyes fogat. **Lázi**









Stílus: logikai
Ára: 5 Euró

Az egyensúly egy igen érzékeny állapot. Erre már Yoda mester is felhívta a figyelmet. Minden lépésünkkel teszünk valamit, hogy felborítsuk az idilli, virágillatú egyensúlyi állapotot. A Balance Blox ezt a végső világbölcsességet ülteti át egy billegő mérleghinta súlyoknak kiszolgáltatott sanyarú sorsába. A mi szerepünk annyi a történetben, hogy a véletlenszerűen érkező eltérő színnel és súllyal megáldott ládákat kell pakolgatnunk a szerencsétlen mérleg valamely pontjára. Mindezt éppen addig folytathatjuk, míg az egyensúly, azaz a hinta súlypontja vészesen el nem tolódik jobbra, avagy balra.







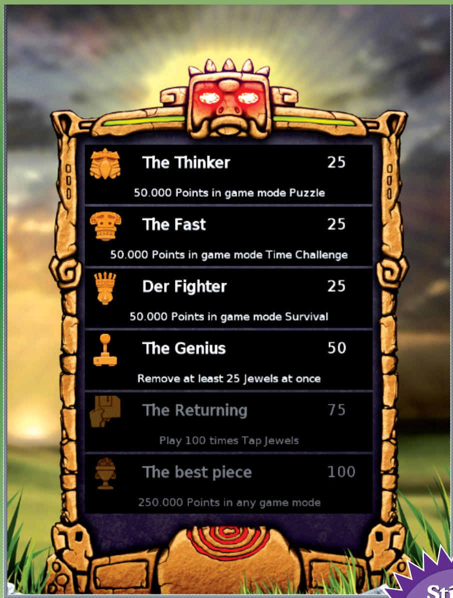


Stílus: reflex
Ára: 5 Euró

A tavat és környezetét ragyogó színekbe öltözteti a felkelő nap ro-varokat is ébresztő első sugara. A legyek gondtalan zümmögésébe villámként hasít a kételtűek dallamos éneke: *„brekeke”.* Az elmúlt hosszú éjen megéhezett békák ész nélkül vetik magukat a zümmögő finomságokra. Éppen úgy, ahogy én tettem mikor kipróbáltam az első kétjátékos Amiboing játékot. Végre nemcsak én és az Amiga, hanem együtt játszhat a család! Azért azt hozzá kell tenni, hogy a játék *„nyomj egy gombot, hogy a békád ugorjon”* összes feladata még a kisebb korosztályban is hamar illanó kedvet kelt. A hangulatot azért mindenképpen fokozza a rajzfilm jellegű grafika, a hangeffektek, valamint a külön kiemelhető főcímdal, amely hallgatásánál valószínűleg csak a brekegések rögzítése lehetett szórakoztatóbb. A játék összetettsége a négyféle röpködő rovar békákra gyakorolt eltérő hatásában merül ki, de azért nekem tetszik!









Stílus: logikai
Ára: 8 Euró

Valahogy nem rajongok a drágakövekért. Szépen csillognak, meg színesek meg minden, de mindössze egyetlen személy van, aki szerint keveset foglalkozom velük. Ő úgy tartja, hogy két dologra lenne szükségem: megvásárolnom ilyesmi köveket, majd egy gyertyafényes vacsora mellett neki átadnom. Amikor azonban önelégült széles vigyorral megmutattam neki a Tap Jewels sziporkázó drágaköveinek sokaságát metakommunikációja arról árulkodott, nem erre gondolt. Mivel láthatóan nem érem fel ésszel e kavicsok mikéntjét, elhatároztam, hogy megfejtem titkukat. Tehát: a drágakövek színekben eltérőek, és eltűnnek, ha rákattintunk. Ha azonban háromnál kevesebb azonos színű kő kapcsolódik egymáshoz, akkor kevesebb kövünk vagy időnk fog maradni. Amennyiben nagyobb csoportokat tüntetünk el, akkor pótlásáról az Anyatermészet és a program logikája gondoskodik. A játék csak ablakban fut, okostelefon méretben, mivel az volt az első platform, amire a játékot kiadták. Aki szereti az ilyesmi logikai játékokat, nem fog csalódni a Tap Jewels hibátlan grafikájában, profi kivitelezésében. ■









Stílus: akció
Ára: ingyenes

Hallottátok már az esetet, mikor ádáz szörnyek megdézsmálták a Mikulás zsákját? *„Hohohó, nem úgy van az!"* – mondta ősz szakállát babrálva, majd benyitott a raktárba. Dió a csínytevőknek, virgács a rossz gyereknek, shotgun a szörnyeknek! Felkapott egy mordályt és gyalog indult végig a világon egyetlen szörnyet sem kímélve. Karácsony előtt ajándékként lepték meg az OS4 felhasználókat ezzel a korhatár besorolás alatt álló játékkal. Nem mindenki idegei viselik el összeomlás nélkül a látványt, amelyben a kedves Mikulás egy helikopterről leakasztott gépágyúval a kezében gyalogol kényelmesen sorra hentelve a fura lényeket. Minden elintézett szörny hizlalja Miki bankszámláját, melynek terhére két pálya között fejlesztheti arzenálját. Közben gazdálkodni kell a lőszerrel és egészségével, tehát igazán komoly kihívást jelent mondjuk az aktuális rekordot jelentő HelmutH 8511 lelőtt szörnyét felülmúlni :-)

Ez az online rekordlista valamennyi Amiboing játéknál működik és mondhatom, van motiváló szerepe.

A www.amiboing.de oldalon már a következő játék előzetesét is megtaláljuk, szóval: folytatás következik! ■



FOUNDATION

Ez a játék meglehetősen sokáig váratott magára. A fejlesztése még 1996-ban kezdődött, már az első képek igen vegyes fogadtatásra leltek. Azért ahhoz képest, hogy az egész program mögött gyakorlatilag mindössze egy ember, Paul Burkey áll, elismerésre méltó, amit nyújt. A Sadeness Software majd az Epic Marketing gondozásában jelent meg a program, két fő release-t és data disket hozva. Mindenki maga döntse el, tetszik-e, vagy sem, de az biztos, hogy az utolsó időkben igen kevés nagy ötlet jutott el ilyen szintű kiteljesedésig, és minden hibája ellenére igen remek légkörrel segíti az ember szürkeállományának tornáztatását.

2. rész

Játékleírásunk folytatása az Amiga Mánia magazin 5. számából

Mivel igen összetett játék a Foundation, ezért rögvest jöjjön az előző számunkban elkezdett összefoglaló folytatása. A rendszerkövetelmények mellett átnéztük a főbb kezelési funkciókat, és elkezdtük a programban található egységek, épületek, erőforrások bemutatását...

A lovag

A lovag hatalmas harcos. Igen erős és bátor, de nem túl boldog ha lefokozzák az alacsonyabb rangú őrök közé. Tőled függően boldogan szolgál a csatamezőn és miután kellő tapasztalatot szerzett, előlép Fekete Lovaggá.

A Fekete Lovag

A legerősebb harci egység. Általában túléli a szolgálatát és elég ereje van megvédeni magát a legtöbb támadással szemben. Immunis az íjászok nyilaira és ritka az a paraszt akinek van elég bátorsága szembeszállni vele.

Az íjász

Az íjászok általában gyáva emberek. Szeretnek távol maradni a veszélytől, de ha megfelelő távolságból alkalmazod őket, általában gyorsan és biztonságosan kiiktatják a célpontot. A biztonságos menedéket számukra az Íjászok Tornya jelenti, ahol biztonságban vannak még a leggyengébb parasztok általi fenyegetettségtől is. Legnagyobb ellenségük a Fekete Lovag, aki kihasználva immunitását, igencsak megkeseríti az íjászok életét.

Az ilyen jellegű játékokban a Settlers óta köztudomású, hogy az épületek sokfélesége alapvetően határozza meg a játékmenet összetettségét. Ennek megfelelően igen szép számban vannak itt is mindenféle objektumok.

Főhadiszállások

Ezek emberek és nyersanyag tárolására egyaránt használhatóak. Saját személyed védelmét is ezek az épületek jelentik, ezért különösen fontos megvédened az ellenségtől. Tárolókapacitásuk véges, ezért valószínűleg szükséged lesz legalább egy raktár építésére, ha szeretnéd későbbi felhasználás céljából megőrizni a kitermelt nyersanyagokat. Ha a főhadiszállás elvész, a játéknak vége, az adott küldetést elbuktad.

Bányák

Fontos szerepük van kő, érc, szén és olaj termelésében.

Farmok

Búza, gyümölcs és zöldségtermesztésnél szükségesek.

Raktár

Igen fontos épület. Nélkülük úgy fogod találni, hogy a nyersanyagok és emberek késlekednek/késnek a főhadiszállásokról való kijutásnál. Ismerős a jelenkor problémája, az alacsony sávszélesség? Na, ez tipikusan erre példa, ne becsüld alá ennek az épületnek a használhatóságát.

Fegyverraktár

Egyben műhely is, ahol a kitermelt acélból vértezetet lehet előállítani, ez értelemszerűen a háborúk egyik fontos *„segédeszköze”*.

Vízszivattyú

Igen fontos a megfelelő mennyiségű víztartalék, enélkül sok egészségügyi problémával néz szembe néped.

A varázsló kunyhója

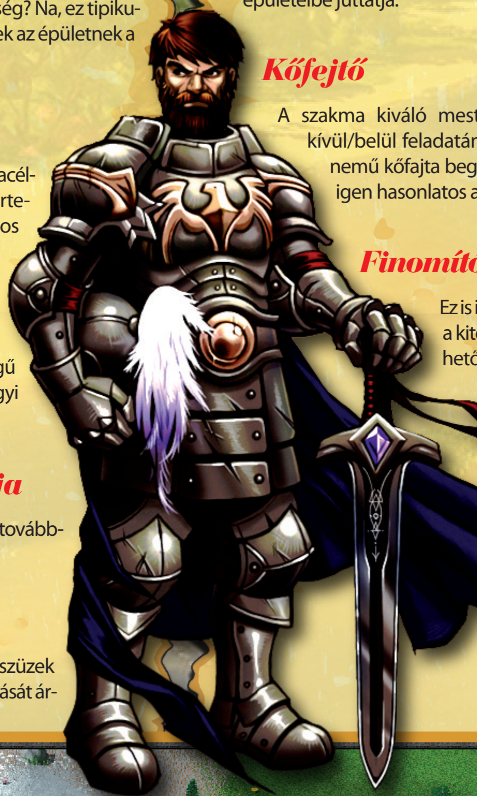
Ebben a házban tudják a varázslók továbbképezni magukat.

Parasztház

Kedves, békés kis otthon, ahol ifjú szüzek támogatják a népesség fennmaradását ártatlanságuk elvesztésével. Szintén ez az egység segít megakadályozni, hogy ne legyen túlzsúfolt a főhadiszállás.

Erdészház

A faanyag beszerzéséért felel, feladata a környező fák megrongálása nyersanyaggyűjtés címén. A megszerzett javakat természetesen rögvest a környék épületeibe juttatja.



Kőfejtő

A szakma kiváló mestere a birodalmon kívül/belül feladatának tekinti mindennemű kőfajta begyűjtését, működése igen hasonlatos az erdészéhez.

Finomító

Ez is igen fontos alegység, a kitermelt ércből van lehetőség acél és arany előállítására.



Halászat

Úgy nagy általánosságban elmondható, hogy nagyobb mennyiségű víz van a közeledben, (szigeten vagy ugyanis) és azt hiszem világos, hogy gyümölcsöző lehet kiaknázni a tengerek/tavak halban gazdag vizeit. Sajnálatos, hogy a szakma alkalmazottai nem éppen kapkodásukról híresek (nem mintha a halfogás komoly megmozdulásokat igényelne), úgyhogy nem lesz túltermelés ebből az élelmiszerből.

Krematórium

Ezen épület segítségével elhullott szolgáid utolsó nyomát is megsemmisítheted. A kereszt feldolgozása egy mágia-elemet hoz a konyhára. Ez a mágia később természetesen a T. Uralkodót támogatja későbbi megmozdulásaiban.

Laboratórium

A technológiai fejlődés alapját jelenti. Itt vannak elszállásolva a tudósok akik a nyersanyagok segítségével új technológiákat fejlesztenek ki, vagy bármi más módon támogatják vezetőjüket küldetésében.

Pékség

Itt születik meg a kenyér a búzából és vízből. Nem lételeme a népnek, de nem is célszerű a mellőzésére szoktatni a birodalmat.

Borászat

Nem éppen a legegészségesebb élelemforrás, de sokat segíthet a pórnép hangulatán. Ha a tömeg nagyon zúgolódik, némi extra bormennyiség megnyugtatja a leghangosabbakat is. (Ellenpélda: focimeccsek, lakodárék, kisebb tömegmozgalmak a talponállók térségében.) Figyelni célszerű az emberek morálját, ez egy igen jó eszköz a belénk vetett hit erősítésére.

Élelmiszergyár

A modern életben fontos egy univerzális épület, ami képes minden élelmiszert előállítani. Ezzel az egységgel a legkönnyebben megoldható az élelmiszerek gyártása, de egyben ez a legdrágább mód is, ezért ilyen jellegű termelés esetén nem árt figyelni az aranykészletre.

Barakk

Fontos hely az emberek kiképzésére. Parasztokból katonákat lehet nevelni, ez egy aranyba és egy fegyverzetbe kerül. Okíthatóak a mágusok és tudósok is, ez egy-egy arany kiadást jelent fejenként.

Kórház

A Kórház a raktárral hasonlatosan működik, raktár az élelmiszereknek, szállás az embereknek, van azonban néhány különbség. A legfontosabb, hogy az élelmiszerek és az egészséges élet kombinációja segíti az embereket a mielőbbi felépülésben. Ha szükséged van parasztra, és a kórházban sok van, a legegészségesebb áll rendelkezésedre először. A játék alatt mindig van beteg, akit célszerű elküldeni egy kis gyógyításra. Ha az épület túlságosan megtelik, néhány egészségesebb ember elhagyja, hogy helyet kapjanak a betegek.

Most következzen pár gondolat az általános játékmenetet illetően.



Emberek hívása

Az első feladat, amit meg kell tanulni az, hogyan irányíthatóak az emberek, hogy elhagyják épületeiket. Ez két fő módon történhet. A könnyebb metódus a *„Gyors parancsok"* menü használata. Ez akkor jön elő, ha egy üres területre klikkelünk a bal egérgombbal. A panel megmutatja hány tartalék emberünk van a raktárakban, főhadiszállásokon. Itt kiválasztva a célszemélyt utasításokat adhatunk az épület elhagyására és a kiválasztott helyszín megközelítésére. Egy másik módja annak, hogy rábírjuk az embereket egy épület elhagyására, hogy kétszer kattintunk az adott objektumon, majd a megjelenő panelon, amely megmutatja az adott építményben tartózkodó alattvalók listáját és lehetővé teszi tetszőleges ember kiparancsolását az erre rendelt gomb aktiválásával.

Új épület létrehozása

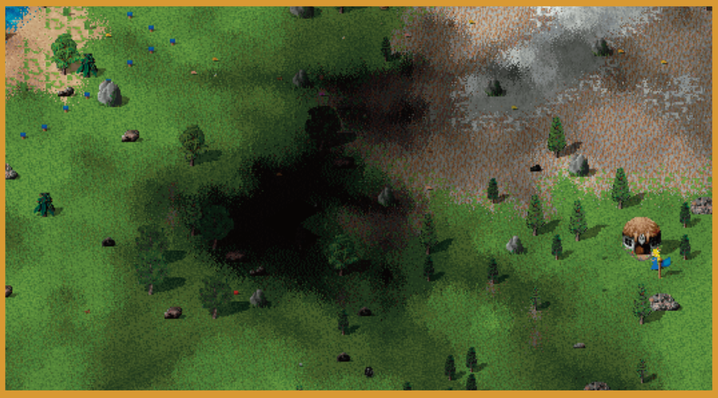
Épületeket létre lehet hozni gyorsan, könnyen. ehhez elsőként ki kell választani az épület funkcióinak legmegfelelőbb pontot a játéktéren. Az első kattintásra a Gyors parancsok panelje kerül elő, a másodikra maga az építmények felsorolását ellátó elem. Itt kiválasztható minden már szellemileg kitermelt háztípus, azonban ez még nem feltétlenül jelenti azt, hogy az adott helyszínre meg is tudja alkotni nemzetünk valamely hős fia a megkívánt szerkezetet. Két esemény okozhat *„apróbb zárlatot a fegyverrendszerben"*, az első az a sajnálatos eset, ha nem áll rendelkezésünkre elegendő nyersanyag, ilyenkor csak egy karót szúrhatunk a talajba, megjelölve kudarcunk színterét egészen addig a lélekemelő pillanatig, amikorra sikerül kigazdálkodni a kívánt mennyiségeket. Ha nincs mágia a készletek között, akkor se nagyon próbáljon senki csodálkozni, amiért nem akar megszületni az új akármicsoda, hiszen varázserő nélkül egy mágus nem sokat tehet. A második ok sokkal triviálisabb, nem megfelelő helyszínre próbálunk egy adott épületet felhúzni. Nem logikus például bányatelepet álmodni vízpartra, sem kutat hegygerincre. Azon kívül, hogy a program nem engedi effféle dőreségek megvalósítását, bölcsen cselekedve nem reagálja túl a szituációt, így nem élünk meg kellemetlen pillanatokat, amint ostobaságunk miatt letaszítanak trónunkról.

Általános „házvezetés"

A legtöbb épület két nagy csoport valamelyikét erősíti. Az egyik a raktár jellegű tákolmányokat foglalja magába, ahol vagy a kitermelt javak hevernek még véletlenül sem festői összevisszaságban, vagy az abszolutisztikus birodalmi köztársaság emberei hédereznek bennük. Ezekre példa a főhadiszállások, a raktárak és a kórházak. A raktárokra jellemző, hogy a környezetükben előállított holmik dominánsabban jelennek meg a nyilvántartásban, mint a távolabbi termékek. Példának okáért egy hegyvidékhez közeli egységben kisebb mértékben találunk halat, mint a parthoz közelebb esőkben. Célszerű az elszállásolható katonák számát magas szinten tartani, a környék hatékony védelme érdekében. A többi épület működése más jellegű. Soknak meghatározott az a három típusú nyersanyaga, aminek előállítására képes. A bal oldali kis terület az élelemcsoporté.







A raktár felső szintje a munkásoké és az anyagoké. A finomítónak szénre és ércre van szüksége, parasztokra munkásokra és őrre. Az alsó szekció az „output", itt az elkészített termékek vannak, amik készek a továbbszállításra más, az azokat igénylő helyek felé. A kikerülő elemek mellett van hely a Keresztnek is, ami akkor „termelődik", amikor a munkások nem jutnak elég élelmiszerhez és/vagy egészségtelenül élnek. A gyártás folyamata jól leszabályozható. Ha kevés ember áll rendelkezésre, meghatározható, hogy csak egy paraszt dolgozzon az épületben, ha az adott termékre nincs nagy szükség, akkor a termelés mértékét lehet szabályozni.
Az előállítást nem feltétlenül csak nyersanyagokra lehet érteni. A barakkok például varázslók, katonák és íjászok hadával tudják erősíteni birodalmunk haderejét, ezek az emberek egyszerű parasztokból lépnek elő. A szükséges egységet munkaruhájuk kiválasztásával lehet létrehozatni. Ha négy tudósra van szükség, be kell állítani a tudósok szintjét négyre, csak így, egyszerűen. Ha csak tudósokra van szükségünk, akkor a tudósok mellett a „Full" feliratot kell beállítani. Ugyanez egyébként a nyersanyagoknál is működik. Ha három bánya van, de nincs szükség olajra, kettőnél érdemes kikapcsolni, így több időt kapnak más nyersanyagok bányászására.

Élelmiszer és egészség

Az emberek, munkájuktól függően különböző élelmiszerek fogyasztására specializálódtak. Különböző a diétája egy bányásznak, mint a tudósnak, aki laboratóriumban dolgozik. Minden épület három fajta élelmiszert tud tárolni. A raktár általában a teljes készletet tartalékolja. Ha a munkások dolgoznak, minden alkalommal vesznek magukhoz élelmiszert, ezért veszélyes, ha elfogy az általuk fogyasztott élelmiszerek valamelyike. Ilyenkor ugyanis anélkül mennek termelni, és kevesebb energiájuk lesz a munkájukhoz, ami hangulatuk romlását is eredményezi. A meggyengült emberek könnyen megbetegednek, nem tudnak gyógyulni és könnyű célpontok lesznek a támadóiknak. Ha a hangulatuk romlik, szabotálhatják a munkát, de az eredményesség mindenképp csökken. Feltétlenül figyelni kell tehát, hogy minden élelmiszerből álljon rendelkezésre kellő tartalék.

Őrök

Minden épületben van hely legalább egy őrnek, hogy védeni lehessen azt. Célszerű mindenhol őröket elhelyezni, így nehezebben tudja az ellenfél megszerezni az adott objektumot. Megfelelő védelem nélkül a gonoszok kényük-kedvük szerint törhetnek rá meglehetősen kiszolgáltatottá vált egységeinkre. Ha ellenséges emberek jutnak be egy épületbe, általános harc indul, amelynek értelemszerűen az erősebb fél győzelme vet véget. Hogy még jobban megkeserítsék kellemetlenkedők az életet, akár van őrség, akár nincs, állandó céltáblái leszünk a tolvajoknak. Ha egy paraszt fejébe veszi, hogy ő bizony be akar jutni egy esetlegesen épp kifosztás alatt álló objektumba, az ellen népei rárontanak, az általános zűrzavart kihasználva a tolvaj pedig rövid úton lelép zsákmányával.

Több mágia

A mágia igen használható elem Foundation világában. Nem csak egy egyszerű és gyors módja az építkezésnek, de a környezet változtatására is lehetőség van általa. Bármikor kiadható parancs a varázslóinknak, ha igény merül fel új fák, sziklák kiaknázására. A sziklák igen hasznos erőforrásai a szénnek és ércnek, de a leggyakoribb alkalmazása mégis építőanyagként történik. A mágia forrása a krematórium. Ez a speciális épület elhunyt embereid földi porhüvelyéből nyer új mágia-egységeket, így a majdhogynem a végtelenségig biztosítva van az ellátás ebből az elemből, egészen addig, amíg megfelelő méretű a populációd.

Embereid irányítása

Az emberek vezetésére szolgáló vezérlési rendszer igen egyszerű, de ettől a metódustól el lehet jutni a népesség egészének irányításáig.

Az első feladat megtanulni a kiválasztást. Ez történhet egy bal egérgomb-kattintással egy üres területen, majd a gomb nyomva tartásával négyszög rajzolása következhet. A négyszögön belül levő embereket választottad tehát ki, ezek csoporttá fognak alakulni. A csoport lehet egy ember, de akár egy komoly hadsereg is. Még egy apróság, a *„Shift"* nyomva tartásával újabb emberek vonhatóak a csoportba, illetve el is távolíthatók abból.

Most tehát van egy csoport, aminek parancsokat lehet osztogatni. A legalapvetőbb a mozgatás. Erre a jobb egérgomb használható. Bárhol a játéktéren megnyomva azt, a csoport elindul a kijelölt pont felé. Ha megérkeztek látható, hogy várják az újabb parancsot. Ez tehát a leghasználhatóbb parancs, segítségével bárki elküldhető bármilyen érvényes és elérhető pontra. Megadható még az embereknek az is, hogy épületbe lépjenek be. Ha valakit elküldesz egy épületbe, belépése után az lesz az otthona. Ha az egy termelést végző épület, úgy emberünk rögvest munkába is áll és esetenként részt vállal a megtermelt javak eljuttatásában más épületekbe.

Az irányító panelek

A játék legnagyobb része irányító panelek tömkelegén keresztül vezérelhető. A panelek lehetnek statisztikai információkat megjelenítő, illetve szabályozó panel a világod irányítására.

A főpanel

Az első panel amit látsz, a főpanel. Innen el tudod érni az összes többit, ezen kívül alapvető statisztikai információkkal is szolgál a játékot illetően. A következő adatok jelennek itt meg:





Populáció – Embereid száma birodalmadban. Ebben benne van minden típus, a parasztoktól a lovagokig.
Épületek – A birtokodban lévő épületek száma.
Arany – A legfontosabb elem. Igen nagy szerepet kap, ebből lehet finanszírozni a katonák tréningjét, az épületek javítását és végső esetben kiváló fizetőeszköz azokért a nyersanyagokért, melyekből bármilyen ok miatt hiány lépett fel.
Termelés – Megadja százalékban, hogy mennyi anyagot termelünk és ehhez mennyi nyersanyag szükséges.
Föld – Az általad birtokolt földterület mértéke. Csak azt jelzi sajátodként, amin épületeid vannak. Amin nincs semmi, az még szabad préda...



A főpanelen hat fontos gomb található, ezeken keresztül érhető el a többi. Ezek a következők:

Kiválasztott épület – Ha ez a gomb aktív, információ kapható az éppen kijelölt épületről.
Kiválasztott személy – Ha aktív, lehetőség van a kijelölt emberünk majdnem legapróbb részletekig menő irányításába.
Nyersanyagok – A teljes raktárkészlet megmutatása az összes, raktárakban található nyersanyagokról, erőforrásokról.
Kereskedés – Az ehhez kapcsolódó panel segítségével lehet árut adni/venni a többi játékostól. Megkönnyítheti a helyzetet, ha valamiből sok egységnyi van, más holmit viszont nem tudunk előteremteni.
Statisztikák – Ez a második legfontosabb panel a játék irányításában. A statisztikák között lehet nézelődni. Fontos a tájékozottság, hiszen itt tényleg minden mindennel összefügg.
Játék opciók – Általános információk a játékról és az aktuális küldetésről. Itt lehet játékállást menteni/tölteni is, valamint kilépni a programból.

A Statisztikák panelen található gombok segítségével esetenként létfontosságú információkat is meg lehet tudni a játékról.

„Input” és „output”

Ez a panel mutatja meg, mennyi nyersanyag érkezik be, mennyi kerül ki. Ahol vörös csík található, az azt jelenti, hogy több kerül felhasználásra, mint amenynyit a gazdaság megtermel. Ahol zöld csík van, ott minden rendben, az azt jelenti, hogy több termelődik, mint amennyit felél a birodalom. Ha az egész ábra zöld csíkokkal van feltöltődve, úgy lassan felhagyhatunk a jóslással, ha azonban többnyire piros szín van az ábrában, úgy célszerű az adott egység termelését fokozni. Egy egység kiválasztása esetén egy egér-klikkelés továbbvisz a következő panelre.

Épületek száma

Egy egyszerű megjelenítés arról, mennyi épülete is van az országnak, valamint lehetőség van némi kalkulációra, hogy mennyire lesz szükségünk.

Halotti jelentés

Az esetleges komolyabb bajok megelőzése végett meg lehet nézni, mi volt az oka a legutóbbi elhalálozásoknak. Egy gyors pillantással megállapítható, mi volt a baj, és ez szolgálhat némi támponttal arra nézve, hogy a hasonló esetek ellen mit lehet tenni, a lakosság életszínvonalának javítása érdekében. Egy kapcsoló segítségével át lehet kerülni a második oldalra, ahol megállapítható, mi számít éppen a legelőkelőbb halálnemnek. Ez külön segítség lehet a problémák kiderítésében.

Jósolt adatok

Itt egy egyszerűsített termelési grafikon van minden elemről. Itt lehet jóslást kérni bármely erőforrásról mindenféle események hatása esetén és ez alapján megkísérelni elkerülni, hogy valamiből túl sokat vagy túl keveset gyártsunk.

Termelési prioritás

Itt a különféle elemek létszükségleti sorrendjét lehet meghatározni. Ha sok farm van, eldönthető, milyen élelmiszert fontos gyártani. Magasabb prioritású termék gyakrabban gyártódik, mint az alacsonyabb. Másik fontos dolog még, hogy ha egy parasztot fosztogatni küldünk az ellenség valamelyik épületébe, ezek alapján a beállítások alapján dől el, hogy mit fog elsősorban rabolni.

Szállítási prioritás

Az embereknek és nyersanyagoknak el kell jutniuk egyik helyről a másikra, ez általában működik minden külső beavatkozás nélkül. Lehetetlen is lenne irányítani száz meg száz ember munkáját húsz épületben, irányítva számtalan erőforrást ide-oda. Néha előfordul, hogy egy épületben különböző emberek és nyersanyagok vannak, de sokszor kevesebb az ember, mint a szállítható termék, ezért célszerű a szállítási prioritást változtatni.

A küldetés állapota

Ez a panel mutatja meg röviden és tömören a küldetés teljesítésének mértékét. Néhány esetben látható más csapat eredményessége is, de leggyakrabban hódító játékban csak a saját csapat eredményei követhetők. Minden esetben használható tehát saját eredményességünk figyelemmel kísérésére.

A „legjobb” és „legrosszabb” panel

Ez egy egyszerű, de igen hatékony statisztikai adatokkal jelentkező rész. A rendelkezésre álló elemeket mutatja, annak alapján, hogy épp melyikből mennyi van. A százalékos arány az adott populáció méretéből és néhány speciális adatból számolódik ki. Ha valami 200%-os, akkor abból kétszer annyi van, mint szükséges, ha valami 50%-os, abból dupla annyi termelése esedékes.

Többszörös statisztikák

Itt néhány összehasonlítást láthatsz minden játékosról az adott játékban. Megtudhatod, mennyire volt hatékony legutóbbi támadásod, vagy hogy milyen helyzetben vagy a többiekhez képest aranytartalékaidat, haderődet, területedet illetően. Itt egy leírás az opciókról balról jobbra haladva.

Populáció – a népesség szintje amelybe beletartozik minden embered a varázslók, parasztok, lovagok stb...
Haderő – Ez mutatja meg a harcos egységeid számát. Őrök, lovagok, íjászok.
Termelés – Az általad előállított nyersanyagok, források szintje.
Birtokolt terület – A birtokunkban lévő terület nagysága.
Arany – Az arany szintje.
Épületek – A birtokolt épületek száma.
Technológia – A jelenlegi technikai szint.
Minden – Statisztikák minden egyébről.

Alapjában véve nem lenne rossz játék a Foundation. Sajnos azonban van néhány komoly hibája a programnak, ami jelentősen rontja a játékélményt. Ilyen a sebesség, azaz inkább a lassúság, amivel a program erőlködik. Nem hiszem, hogy akad olyan Amigás, aki ne emlékezne a Settlers 64 színű grafikájára, ami egy alap A500-on kiváló sebességgel ment, ehhez képest a Foundation a maga 256 színű grafikáját még 040-en sem igazán tudja azonos tempóban mozgatni. Ehhez már csak apróság a v1.24-ig megjelent javítások tömkelege, amelyek közül egyik jobban fagy mint a másik, és lényeges változást nem lehet észrevenni a játékban, az egy kivétellel, hogy a domborzat megjelenítését lehet változtatni a *„PrtSc”* billentyű segítségével, de a játék sebességére ez nincs hatással. Grafikus kártyán jobban peregnek az események. Azért egyszer érdemes megnézni a programot 1024×768-as felbontásban. Nem rossz tehát, de azért ebből a programból többet is ki lehetne hozni. Mindent összevetve még így is csak javasolni lehet a kipróbálását, az utóbbi idők szűkös hozamának egy igen jelentős példánya. **Reynolds**

ÉRTÉKELÉS
A1200 2MB

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek
+ Összetett, részletgazdag és változatos

Gyengeségek
– Még erőgépeken is nehézkes, lassú

FIRE FORCE

Ez a játék nekem mindig nagy kedvencem volt. Bár néha kicsit nehézkes, valahogy mégis kellően akciódús. Leginkább a C64-es Cobrához, vagy a Green Berethez lehetne hasonlítani, bár itt ez utóbbihoz képest lényegesen összetettebb feladataink vannak. Klasszikus oldalnézeti megoldással felvértezve van lehetőségünk behatolni az ellenséges területre.

Az ICE szoftverház termékeire sosem volt jellemző a kimagasló audio-vizuális körítés, vagy a hivalkodó sallangok tömkelege egy-egy release esetében, sokkal inkább egy jó irányból, megfelelő arányérzékkel összerakott program, mint végeredmény volt minden anyaguk.
Ez a ware is azok közé a programok közé tartozik, ahol nem a profi zenei aláfestés, a megszámlálhatatlan színű grafikák és a sok-sok rétegben rezzenéstelenül vágtató parallax képernyőmozgatás hivatott megadni az alaphangulatot, ellenben aki kicsit is kedveli a katonásdit, szeret esztelen lövöldözés helyett feladatláncot végrehajtani és meglepő módon – nem túl sokat - gondolkodni is a veszett gyilkolászás közben, nos, ezek a géptulajdonosok egyértelműen jól fognak szórakozni.
Mielőtt sorra vennénk a küldetéseket, pár gyakorlati tanács a fegyverzethez.
A kés használata: Ez a fegyver nélkülözhetetlen, ha megfelelően használjuk egy olyan küldetés során, ahol a lopakodás, mint behatolási mód az ellenséges területre, alapkövetelmény. Abban a pillanatban, ha meglátsz egy ellenséges katonát, vágd hasra magad, várd meg, míg a közeledbe ér. Ha nem jön, kússz feléje, semmiképpen se állj fel és menj! Ha *„hatókörön”* belülre érsz, állj fel és használd a késed, hogy megsebesítsd, vagy ha profi vagy, el is vághatod a torkát az ellenfelednek.
Lőfegyverek használata: ha lősz, mindig guggolj vagy hasalj le, mivel a legtöbb ellenséges őr nem tud eltalálni ilyen testhelyzetben. Ha tudod, hogy jönni fog egy ellenfél, lehetséges lelőni úgy, hogy tüzelsz, mielőtt még megjelenne a képernyőn. Ez akkor különösen fontos, ha az ellenfél különleges haderejének tagjait kell megölni, akik jól felismerhetőek vörös sapkájukról. Ha tudod, hogy ellenséges katona közelít, de nincs a lőfegyvered hatósugarán belül, készülj rá a tüzelésre, így sokkal hamarabb lőhetsz, mint az ellenfeled. Ezzel elkerülhető az is, hogy időt veszíts a célzással, miközben minden irányból támadást kapsz.
Gránáthasználat: Előnyös a használata, ha telepített aknákat kell hatástalanítani. A célkereszt karakterünk körüli mozgatásával meghatározható a gránát útja, a tűzgomb elengedésével pedig kommandósunk eldobja azt. A megölt ellenséges katonák felszerelését magunkhoz tudjuk venni, így pótolhatjuk, vagy akár fejleszthetjük készleteinket.
Bevetésünk során eszköztárunk részeként el vagyunk látva elsősegély-csomagokkal, amelyek jó szolgálatot tehetnek a golyózápor okozta égő fájdalmak hathatós enyhítésére.



1. KÜLDETÉS

Felszerelés: *AKM géppegyver, 9 db. AK47 tölténytár, 5 db. M26 gránát, 3 doboz elsősegélydoboz.*

Válaszd ki a fegyveredet, amint elindul a küldetés. Feküdj hasra a teherautó alatt és öld meg az őrt, aki balszerencséjére jobbról bevágtat a képernyőn. Az ellenséges erők vezére (bézs színű sapkában) némi felderítés árán megtalálható a következő lokációk valamelyikén: TANGO 8-nál az épület alagsorában, 21-nél valamelyik emeleten, 36-nál szintén egy emeleti helyiségben, vagy 37-től balra. Ha megtaláltad, öld meg, az emberével együtt, hagyd el az épületet és menj a randevú-pontra. Fontos, hogy minden küldetés időre megy, ha nem teljesíted, a helikopter megérkezik ugyan, de nem leszel rajta, így a küldetésed sikertelennek minősül akkor is, ha egyébként elvégezted a feladatod. Tango 28-29 környékén az M26-os gránát segítségével tudod megtisztítani az utat egyrészt a rohamozó katonáktól, másrészt a telepített taposóaknáktól. Ha ezeken túljutottál, irány a találkozópont, Tango 41-nél.

2. KÜLDETÉS

Felszerelés: *AKM karabély, 4 tárnyi AKM47 munícíó, 2 db. M26 gránát, 2 doboz elsősegélycsomag, 5 db. C4 robbanószer.*



A megérkezést követően azonnal válts gépfegyverre és öld meg a támadó vörös sapkás ellenséges katonát. Nyomulj előre Bravo 7-ig ahol találsz egy sátrat, benne elsősegélycsomaggal. Ezt nyugodtan használd, ha szükséges, majd gyere ki és robbantsd fel a sátrat egy adag C4-gyel. Az elsődleges feladat akkor ér véget, ha a további három sátrat is megsemmisíted.
Bravo 10-nél két őr van a sátor körül, egy pedig toronyból biztosít támogatást. Ha ők likvidálva vannak, jöhet a sátor megsemmisítése. Ezután Bravo 14-nél vár a következő sátor a megsemmisü-



lésre, majd néhány jól irányzott M26-os gránát segítségével tudunk utat vágni az utolsó célponthoz Bravo26-nál. Ennek az elpusztítása egyébként extra pontot ér. Ha mindennel végeztünk, irány Bravo 29, mielőtt a helikopter el nem indul nélkülünk.

3. KÜLDETÉS

Felszerelés: *M177 CAR15 karabély, 5 db. M177 muníció, 5 db. C4 robbanószer, 2 db. M26 gránát, 2 csomag elsősegélydoboz.*

Ebben a küldetésben lesz igazán szükség minden épület átkutatására és arra, hogy észben tartsuk, mennyi SAM rakétát is pusztítottunk el – öt felrobbantása annyit jelent, hogy teljesítve lett a feladatunk, avagy megadta magát bármelyik rakéta.
A feladatunk akkor a legegyszerűbb, ha elhelyezzük a detonátorokat, de nem robbantjuk fel őket – így láthatjuk az információs ablakban, mennyi lett felhasználva.
Első állomásunk ALPHA 7-nél egy épület, amelybe benyomulva likvidálni kell az ellenséges katonákat. Fent az emeleten, megölve még egy ellenfelet becélozhatjuk az első robbanóanyag helyét. A SAM-ek feltalálási helyeváltozhat. Ezután a hullákat érdemes átkutatni, lehet náluk muníció. Az épületet elhagyva irány ALPHA 13.
A létrán mássz fel, azután be az ajtón a tetőn. A lépcsőn azután irány lefelé, majd még egy szinttel tovább, ott ahol lépcső vezet az alsó szintre a láda mögött. Ekkor egy T-alakban összerakott 4 ládával *„felszerelt”* szobában kell legyél, ahol még egy lépcső található. Ezen továbbhaladva kijutsz az épületből, ahol ismét találhatsz felrobbantható SAM-et.
Előtte azonban egy újabb lépcsőn felhaladva még egy rakéta preparálható szeretetcsomaggal. Ha ezzel megvagy, már kimehetsz az épületből, de menj biztosra, és guggolj le, mivel itt két katona várakozik, hogy megállíthasson. Likvidáld őket, majd haladj tovább a következő kijárathoz, menj fel és pusztíts el minden SAM-et, amit csak találsz. Keresd meg a kijáratot az épületből ALPHA 27-nél, de ne menj ki, hanem menj tovább jobbra és lőj, amint belépsz a szobába. Haladj tovább, fel a lépcsőn, lődd le a katonát, aztán mozdulj jobbra, ahol találsz még egy elpusztítható SAM-et. Innen menj tovább felfelé, elpusztítva minden rakétát, amit látsz, majd lejjebb, a kijárathoz. Hagyd el az épületet, levadászva az utadba kerülő ellent, majd ALPHA 28-nál jöhet egy kis létramászás. Érkezés ALPHA 33-hoz, a begyűjtéshez, küldetés teljesítve. Szerintem ez a négy küldetés közül a legbonyolultabb, igényli a legtöbb kitartást, bár már a legelső eset is kimondottan idegőrlő tud lenni, ha nem vagyunk kellően körültekintőek.

4. KÜLDETÉS

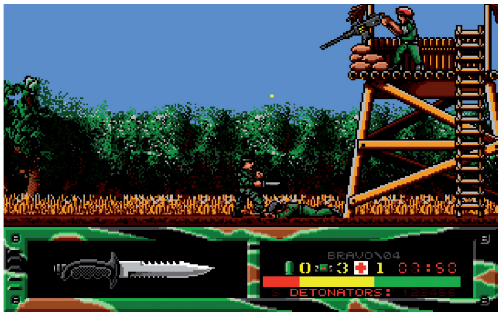
Felszerelés: *MP5 Gépágyú, 2 db. MP5 tölténytár, 6 csomag C4 robbanóanyag, 4 doboz elsősegélycsomag.*

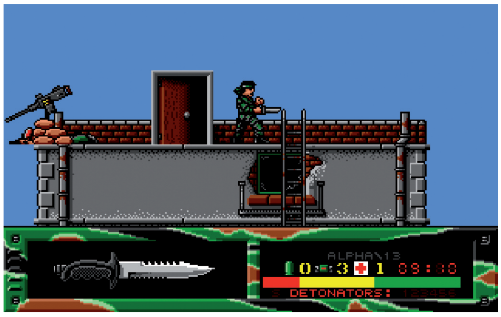
A drop-point OMEGA 0-nál van. Mivel a küldetés lényege, hogy a legkisebb feltűnést keltve jussunk be az ellenséges területre, a lopakodás sikere érdekében a kés kapja a főszerepet, gyakorlatilag a teljes küldetés során.
OMEGA 1-nél várj be egy farönköt, ekkor vágd hasra magad és kezdj kúszni. Erre abbamarad az ellenséges tűz, ami az említett lopakodó küldetés miatt kritikus. Kússz, míg túl nem jutsz a géppuskafészken, majd semlegesítsd benne az ellenséget.
Ezután mozogj OMEGA 9-ig, ahol megtalálod az első túszt egy sátorban. Az őrt öld meg a sátor előtt a késsel, majd menj be és végezz a benti katonával is. Ezután oldozd ki a foglyot a késeddel. Mielőtt kijössz, dobj le egy adag C4-et, szükséges lesz az ellenség megzavarására, mikor minden túszt kiszabadítottál.
Ismételd meg ugyanezt minden tússzal OMEGA 12, 15, 18, 20, 23 és 24-nél, majd haladj a megadott randevú-pontra, közben sorban felrobbantva a detonátorokat: küldetés teljesítve!
Ami a túszokat illeti, a sikeres mentőakció után az eddig MIA-va (Missing In Action – Küldetésben eltűnt) jelzett emberek ismét aktívak és szolgálatra hívhatóak.
A játék megjelent lemezen is, illetve CD32-re, ezek között azonban lényeges különbség nincs. CD32-n ugyanazt a játékot kapjuk, mint a lemezes verzió, nincsenek FMV-hegyek, értelmetlen időhúzás, de még a grafika tuningjáról sem beszélhetünk. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem is nagyon hiányzik a körítés, ennek a stílusnak és ennek a játéknak nem az adja meg a savát-borsát.
Kimondottan előny ebben az esetben a spártai egyszerűség.

Reynolds











ÉRTÉKELÉS

A500 1MB / CD32

GRAFIKA 4 PONT
HANG 3 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY 4 PONT

Erősségek

+ Kellemes grafika, sok ellenség, változatos küldetések

Gyengeségek

– A CD32 verzió nem használja ki a jóval erősebb hardver lehetőségeit és a CD tárkapacítását



Forgotten Forever

A magyar fejlesztésű szuperstratégia

Egy platform életében, akár a felfutási, akár a kifutási időszakra gondolunk, mindig vannak olyan projektek, amelyek valamilyen oknál fogva sosem jutnak el a kiteljesedésig, megállnak fejlődésük egy pontján. Sok esetben egy-két koncepció-grafikán kívül nem születik semmi (ismerős lehet a screenshotware fogalma), ám néhány esetben az a meglepő helyzet is fennállhat, hogy egy adott munka teljesen befejeződik, csak épp a kiadók nem tudják / akarják meglátni a csiszolatlan gyémántot egynémely esetben. Maroknyi tagot számláló Amigás társadalmunk szerencsére jeleskedik olyan tagokkal, akiknek szívügye ezek felderítése és megosztása az utókorral. Ennek az aktivitásnak szentelve indul egy újabb rovatunk, amely ezekre az esetenként valóban csiszolatlan gyémántokra koncentrál.















A 90-es évek közepén a valós idejű stratégiai játékok legalább annyira meghatározó stílussá lettek, mint a Doom-jellegű FPS-ek. Amigáinkon persze ezek legfejlettebb képviselője a Dune II volt, amely szakítva az első rész kalandjátékba hajló megoldásaival, a műfaj meghatározó képviselője volt igen sokáig. Persze az akkortájt megjelenő Command & Conquer után minden tulaj csak sóvároghatott, lévén a Westwood Amigás verziót sosem tervezett.

Egyre erősebb volt a késztetés, hogy valami megoldja ezt a hiányt, így a feltörekvő vagy már elismert, és még megmaradt csapatok közül többen rákészültek egy-egy saját verzióval. Mint szinte mindenben, ebben is van hazai vonatkozás: az egyik leglátványosabb játékot, a Forgotten Forever-t magyarok kezdték fejleszteni, név szerint a Charm Design, amely csapat Zavacki Ferenc programozó és Kémeri Csaba (Unreal^FCY) grafikus munkáját foglalta volna keretbe. Sajnos egy igen féltve őrzött demón kívül, amely egy korabeli partin épp az én gépemen volt bemutatva hosszas könyörgésem eredményeképp, nem született meg semmilyen publikus verzió, még limitált lehetőségekkel, demó formájában sem. Persze nehéz elfelejteni, hogy micsoda ámulattal néztük, ahogy a 28 MHz-es 020-as *„erőgép”* tolja a grafikát, 320×256-os felbontásnál, látványos erőlködés nélkül. A jellemzői egyébként igen szimpatikussá tették, de ha bárki is komolyan vette volna az egyik netes hírportál javaslatát, miszerint érdemes rá lélegzet-visszafojtva várni, akkor mostanra bizonyos, hogy általa potenciális olvasót veszítettünk volna.

A JÁTÉK TERVEZETT FUNKCIÓI A TELJESSÉG IGÉNYE NÉLKÜL

- 256 színű tetszőleges felbontású képernyőmód, AGA-n vagy RTG-n;
- Multitasking mód, HD install;
- 4096×4096 maximális méretű pályák, ellentétben a Dune II 1024×1024-es méretével, amelyből egyszerre 256×256-os terület látszik alaphelyzetben a képernyőn;
- 5-6 különböző környezet (havas, sivatagos, sziklás, erdős, mixek...);
- 50-60 küldetés, amely később küldetéslemezekkel lett volna bővíthető;
- 20-25 különböző jármű (szárazföldi, légi, vízi), ugyanennyi épület, mind saját, 3-8 animációs fázissal ábrázolva;
- több választható nyelv (angol, német, francia, magyar);
- egymás elleni küzdelem két összekapcsolt géppel, null-modem kábelen keresztül.
- digitalizált beszéd játék közben;

1997 végén a programot újraírták, Asm-ből C-be, a portolhatóság megkönnyítése érdekében. A minimum konfiguráció gyakorlatilag egy alap 1200-as, vagy hasonló kaliberű grafikus kártyás gép lett volna. Az ideális, javasolt környezet a futtatáshoz bármilyen AGA vagy RTG rendszer, 50 MHz-es 030-as processzorral és 2MB Fast memóriával. A belső demó egyébként 1200-es gépeken volt tesztelve, konkrétan alapgépen, Fast RAM-mal, Blizzard 1230-as és 1260-as kártyával. Tervben volt CGX támogatás, illetve TCP/IP implementálása is, de azt hiszem, kijelenthetjük, hogy az is nagy poén lett volna, ha önálló, storyline mentén játszható verzióban megjelenik. A legutolsó információk szerint a készítők tervezik iOS-re megjelentetni a teljes programot, így ha Amiga képernyőn nem is tűnik fel a játék, azért talán nekünk, megmaradt Amigásoknak nem kell elfeledni örökre... **Reynolds**

ÉRTÉKELÉS

A1200 2MB

GRAFIKA 5 PONT
HANG 4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY 4 PONT

Erősségek

+ Jól kidolgozott, kellemes grafika és hang

Gyengeségek

– A demo korai fejlesztési állapotot tükröz csak


First Contact
AmigaONE X1000
www.amigakit.com/x1000
AmigaONE
X1000
invent


AmigaOS
– Supporting the latest in graphic card technology
RADEON
GRAPHICS
AMD
a-eon.com/radeonhd
A-EON